



PRESENTA

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO PSX

PLANET PLAYSTATION

PLANET

PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 1 N. 2 - FEBBRAIO 1999

OLTRE 50 GIOCHI
Solo
4.900
LIRE

**WARPED: IL
RITORNO DI CRASH**

**ROLLCAGE, UNA
RIVOLUZIONE**

**ODDWORLD 2:
L'ESODO DI ABE**

INOLTRE...

KO KINGS 99 • BOWLING PRO
MUSIC • DODGEM ARENA
HUGO • V2000 • PRO 18
DUST A GROOVE • LEGEND
CAESAR PALACE • RETRO
FORCE • VICTORY BOXING 2

TOMB RAIDER 3 : la soluzione
I giochi del 1999: FINAL FANTASY VIII
CARMAGEDDON 2 - CARPOCALYPSE NOW!

**Tutti in
pista!**

**SPECIALE
GIOCHI
DI GUIDA**

RECARO

GUIDA AI SEGRETI DI TOCA 2

LA SFIDA DI C3 E

RIDGE RACER TYPE 4

LE RECENSIONI DI:

NASCAR 99,

TEST DRIVE 4X4,

MOTO RACER 2,

SCARS, TEST DRIVE 5

ISSN 1127-6967

90002>

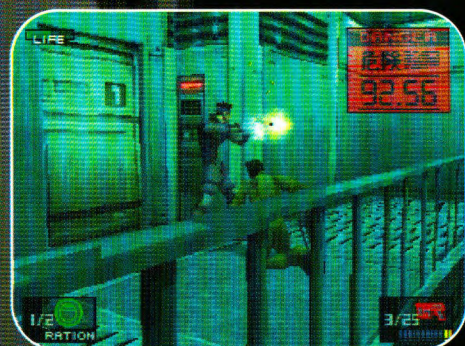


9 771127 696001

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR[®]

S O L I D



VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO



E' SALTATO IL MURO DEL LIMITE... ENTRA NELLA NUOVA ERA DEL VIDEOGAME

STRAORDINARIO

**LA GUIDA
STRATEGICA
UFFICIALE
COMPLETAMENTE IN ITALIANO**



www.halifax.it

PLANET PLAYSTATION MENU

RECENSIONI

Brunswick Circuit Pro Bowling	61
Bust A Groove	20
C3 Racing	42
Caesar's Palace II	58
Crash Bandicoot 3	30
Dodgem Arena	18
Hugo	62
Knockout Kings 99	12
Moto Racer 2	51
Music	63
Nascar 99	45
Oddworld 2: Abe's Exoddus	14
Pandemonium 2	74
Ridge Racer Type 4	54
Rival School	25
Rollcage	26
SCARS	52
Shadow Gunner	24
Test Drive 5	53
Test Drive 4x4	46
Toca 2	36
V2000	59
Victory Boxing 2	12

PRIMA IMPRESSIONE

Legend - Sword - Blood	70
Pro 18 - World Golf Tour	72
Retro Force	69

SPECIALE 1999

Final Fantasy VIII	64
Carmageddon 2: Carpocalypse Now	66

AREA SOLUZIONI

Tomb Raider 3	84
----------------------	-----------

RUBRICHE

Games Wanted	78
Hardware & dintorni	76
News	6
Planet Cheat	82
Planet Mail	4



▲ Speciale giochi di guida: la recensione di tutte le migliori simulazioni, i segreti di *Toca 2*, la prova di *C3* e *RRT4*.



▲ La prima parte della soluzione di *Tomb Raider 3*: sette livelli, dall'India al Nevada, insieme a Lara Croft.



▲ Dal futuro arriva il degno erede di *Wipeout*: è *Rollcage*, adrenalina per tutti i gusti.

Publicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:
Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:
Michela Rolandi, Claudia Spatafora

Team Editoriale:
Massimo Carboni, Laura Colombo, Derek
Dela Fuente, Massimo Losa, Luca
Monticelli, Giampaolo Moraschi, Alessandro
Peretti, Antonio Perna, Alessandro "Pitone"
Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132
MILANO - tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del
28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo
Gani.

EDITORE
R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia,
oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro,
35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax
02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio
del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c
postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia
arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiora-
to di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La dispo-
nibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12
mesi.

ISSN 1122-1313
© RCS Libri

INDIRIZZO FAX:
Planet PlayStation 02/43980181
INDIRIZZO INTERNET:
http://www.rockol.it (pulsante "Edicola")
INDIRIZZO E-MAIL:
playstation@planet.it



**Crash
Bandicoot** è
tornato per contra-
stare il successo
del 'cuginetto'
Spyro. Un Planet
Game con i fiocchi.

Abe's Exoddus, la nuova
avventura del piccolo alieno riporta
d'attualità la saga di Oddworld.

LEGENDA

S - su	↑	Q - quadrato	□
G - giù	↓	C - cerchio	○
Dx - destra	→	X - tasto x	X
Sx - sinistra	←	R1 - tasto funzione destra sopra	
S1 - diagonale in alto a sinistra	↖	R2 - tasto funzione destra sotto	
S2 - diagonale in basso a sinistra	↙	L1 - tasto funzione sinistra sopra	
D1 - diagonale in alto a destra	↗	L2 - tasto funzione sinistra sotto	
D2 - diagonale in basso a destra	↘	N - neutro, nessun tasto premuto	
T - triangolo	△		

AVVENTURA

AZIONE

PICCHIADURO

PLATFORM

SIMULAZIONE

SPARATUTTO

STRATEGIA

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!

PLANET MAIL



Debutta questo mese lo spazio dedicato alla posta: lettere, consigli, critiche, riflessioni, suggerimenti, richieste... insomma tutto quello che volete chiederci e 'osate' farlo. Aspettiamo le vostre lettere in redazione.



EDITORIALE



E' stato più che mai un Natale all'insegna della playstation. Per tutto il mese di dicembre la console è stata letteralmente presa d'assalto in ogni singolo e possibile negozio. Verso il 15 circolavano già le prime quotazioni di mercato nero, al 20 qualsiasi richiesta veniva accolta solo con una fragorosa risata. Da Milano partivano improbabili spedizioni verso il Canton Ticino dove, "conosco un negozietto di Bellinzona che ne deve avere ancora una" Il deludentissimo ritorno era carico di cioccolato e caramelle, ma niente playstation. Anche in Svizzera, tutto esaurito.

E se dobbiamo parlare di vendite, anche la nostra rivista non si è comportata male. Non ha prodotto mercato nero, ma le copie sono state abbondantemente spazzate via dalle edicole. Una diffusione che è andata oltre le nostre stesse aspettative e che ci inorgoglisce. Sappiamo che il mercato è ricco di concorrenti, ognuno con il suo slogan, il suo proclama di superiorità. Noi ci limitiamo ad usare l'arma della sincerità e della semplicità. Nessun orpello inutile che serve solo per giustificare un elevato prezzo di copertina, pagine fitte e ricche di recensioni di

giochi che si trovano nei negozi. Nessuna corsa ad anteprime che anticipano di un semestre l'uscita dei giochi. Valutazioni oneste. Un prezzo basso. Crediamo siano questi gli ingredienti su cui insistere per dare credibilità a una testata che viene totalmente ideata, pensata e realizzata in Italia per i giocatori italiani. Non siamo la frettolosa traduzione di un prodotto straniero. Nel bene e nel male, abbiamo piena responsabilità di tutto ciò che facciamo. Siamo quindi molto curiosi di ricevere anche le vostre critiche e i vostri consigli. Se entriamo in piena sintonia possiamo solo migliorare il prodotto. E può servire da esempio il proficuo rapporto che abbiamo iniziato con un nostro lettore di Roma che ci aveva inviato una attenta critica del primo numero. Qualche complimento e tante critiche, alcune ingenerose. Invece di arrabbiarci gli abbiamo chiesto di collaborare con noi. E questo vale per chiunque pensa di poter dare un contributo a Planet Playstation. Fateci sapere.

E intanto, in questo numero, beccatevi uno specialone sui giochi di auto e moto, la prima parte della soluzione completa di Tomb Raider, la solita massa compatta di recensioni (i miei preferiti del mese sono C3 Racing, KO Kings e Rollcage) e la novità dei posterini. Buon divertimento.

Roy Zinsehnaim



Planet Mail debutta con una lettera particolarmente significativa. Quando mi hanno messo in mano la busta ancora chiusa, con l'indicazione del mittente che rimandava a una psicologa-psicodina-

gnosta, confesso di aver avuto un moto di sconforto. "Ci risiamo", mi sono detto, "sarà la solita lettera di insulti e critiche di qualcuno che ancora crede che la playstation sia uno strumento del diavolo, diseducativa e violenta". E invece mi sono dovuto ricredere. Leggendo queste righe mi sono sciolto, emozionato e convinto che, in fondo, questo mestiere non è proprio inutile. Leggete anche voi, poi ne riparliamo.



ono la madre di un quattordicenne appassionato di videogames.

Abbiamo un vecchissimo computer che mi serve per lavoro, e alcuni dei giochi compatibili (come

Lotus 3 a Jazz Rabbit) li ho talvolta provati anche io; e, pur ammettendo che mi diverto proprio, mi sembrava comunque uno spreco spendere soldi per altri accessori, ignorando così gli entusiasmi di mio figlio Laszlo per i giochi a 3D. I soldi invece li ho davvero buttati via lo scorso Natale dal momento che, per accontentarlo, ho preso un cd rom con alcuni giochi che, a causa dell'ignobile vetustà del nostro 486 non hanno mai potuto funzionare. Perciò, nonostante la mia grande perplessità, quest'anno non ho battuto ciglio quando mio figlio mi ha chiesto il permesso di spendere i propri risparmi per comprarsi una Playstation. Un paio di settimane dopo, anzi, gli ho fatto trovare sotto l'albero Tomb Raider 3 e Tekken 3, solo perché mi piacevano le copertine, mica per altro..... Finché approfittando delle vacanze natalizie, Laszlo non me li ha fatti vedere e provare... E' incredibile! Mi si è aperto un nuovo mondo davanti! Altro che le Platform e 2D che avevo finora conosciuto! E come aveva ragione il mio adolescente spennacchione alla Bart Simpson, quando insisteva che non c'era paragone!...

L'altra notte, infine, (insonne perché era già l'Epifania e la pacchia quindi stava tristemente per finire) gli ho rubato il 1° numero di "Planet Playstation", che ho letto sino all'alba. Penso sia una splendida rivista! Se vi scrivo (e mi rivolgo alla redazione tutta) per prima cosa è per farvi i miei sinceri complimenti. A questo proposito, sia al direttore per il suo editoriale, sia al bravissimo e spassosissimo ma sconosciuto recensore di Apocalypse (n.d.r.: è l'incorreggibile Pitone Seccafieno), va la mia piena ammirazione. In secondo luogo, invece, due parole da "mamma redenta". Ora, non c'è niente da fare: siamo alle soglie del 2° millennio e dobbiamo accettare e capire sia la cultura che la tecnologia che lo contraddistinguono. Stereotipi come; "i videogames sono dannosi e deleteri, rincogliono e rendono succubi i nostri figli, sono causa di disturbi mentali e del comportamento, ecc. ecc. ecc." sono tanto ridicoli quanto ingiustificati. Lo so che i ragazzi d'oggi non leggono libri, per tuffarsi invece sui fumetti e restare incollati davanti alle immagini televisive o computerizzate, ma non facciamo di ogni erba un fascio! Negli anni '60 io ho divorato Tom Sawyer e Gulliver, ma altrettanti "buoni ideali" mio figlio li può ricevere da Dylan Dog e da Braveheart: basta che non guardi Banfi o Pierino, ma che piuttosto ben resti appiccicato davanti alla sua Playstation! Capite cosa intendo?

Probabilmente, purtroppo, non imparerà mai a scri-

vere (e di conseguenza sono quasi certa che Roy e il suo recensore abbiano letto molti romanzi sin da ragazzi), ma un game di strategia, comunque, non equivale forse a un esercizio di analisi logica, e un problema di geometria o a un'espressione algebrica a due incognite? (che non sono, ovviamente, così divertenti...). Riguardo all'altra "balla" (l'istigazione alla violenza), non parlo da "addetta ai lavori" col mio titolo professionale, bensì semplicemente, ancora una volta, da "mamma". Io per esempio sono stata una ragazzina timida, ipersensibile, beneducata, ed anche un po' inibita. Ed ora, non solo resto sconvolta dagli schizzi di sangue contro lo schermo durante uno Sparatutto, ma al primo schema di Tomb Raider 3 mi rifiutavo categoricamente di sparare a quella povera scimmietta... Eppure dai 16 ai 25 anni la cosa meno violenta che potevo fare era urlare come una forsennata ad ogni corteo slogan truculenti di cui il più gentile era per esemio: "si muore di eroina, di parto e di lavoro: chi cazzo se ne fotte se è morto Aldo Moro!", mentre zigzagavo felice tra bombe molotov e lacrimogeni...

Mio fratello invece, che da bambino rimbalzava ore e ore sul letto con un bastone in mano a mo' di mitra, simulando una serie ininterrotta di effetti vocali identici a tutti gli echi di una battaglia, in quegli stessi anni era (ed è rimasto!) un convinto pacifista, contrario alle seduzioni del terrorismo e socialmente impegnato contro ogni tipo di violenza. Indi per cui, se i nostri ragazzi passano le loro ore migliori davanti alla Die Hard Trilogy, state pur certi che tanto gli basta, e che non solo non andranno per le strade a sgozzare e a stuprare nessuno, ma che magari sceglieranno (come mio fratello che dai 6 anni in poi faceva collezione di botti e di petardi) di diventare obiettori di coscienza per evitare il servizio militare....

"Quando sono incalzato o frustrato" mi ha detto infine letteralmente Laszlo, "mi getto a capofitto in un Picchiaduro, e così mi scarico...Alla fine del gioco, sono felice e contento" e, aggiungo io, nuovamente dolce come un agnellino.... Provare per credere: ci metto (e questa volta a titolo "professionale") la mano sul fuoco! Credo così (e ci tengo a farlo!) di avere sfatato le due più grandi becere dicerie sui videogames: l'inutilità e la dannosità.

E per finire passo al terzo punto di questa mia (e poi chiudo, ve lo prometto!). Mio figlio è stato conquistato dalla vostra rivista per la possibilità delle cheat che offrite. Niente da dire! Per quanto mi riguarda, dopo due giorni ininterrotti di Tomb Raider 3, Laszlo ed io rimanevamo ancora a bocca asciutta davanti a quel cancello di casa dietro il quale, spiando, si riusciva a intravedere una invidiabile pista da quad bike. Arrivato a pag. 51 di "Planet Playstation", Laszlo incomincia a cliccare una serie per me incomprensibile di tasti sul joystick: ed ecco che Lara Croft, dal nulla, si china e di nuovo dal nulla raccoglie un'invisibile chiave in grado di aprire proprio quella maledetta serratura...Troppo bello! Così come (al termine sempre di 2 giorni ininterrotti di gioco) eravamo tutti orgogliosi di aver scoperto ben 3 "segreti", che invece basta nuovamente cliccare un'altra serie di tasti, ed ecco: ottenuti 8 segreti su 6 (sic!), più tutte le armi possibili a disposizione! No no! Era talmente comodo (ah, quanto abbiamo penato per spalancare, ad esempio, quel cancello!) che non mi piaceva più. Ma contemporaneamente come si fa a rinunciare a sbirciare le vostre cheat?

Non fraintendetemi: non voglio assolutamente dirvi di eliminarle (come avremmo potuto fare noi,

poveri scemotti impazienti, senza la possibilità di saltare in sella al quad per cui tanto avevamo inutilmente agonizzato?) Ma, piuttosto, non sarebbe più bello, avventuroso e sensato cercarci la chiave e i segreti e le armi (se, poveri imbrantati, da soli non ci riusciamo) seguendo almeno una "mappa", come quelle davvero fantastiche che ho trovato alla fine della vostra rivista per Duke Nukem? Voglio dire: non mi interessa sapere quando arriva la tigre a sbranarmi, ma se proprio sono così stupida da non scoprire il fucile a pompa per ucciderla, non mi pare eccitante schiacciare un paio di tasti a ripetizione per ottenerlo: ma piuttosto trovare indicato in una piantina dove potrebbe essere... Poi sta a me riuscire a conquistarlo o meno, invece di cadere nelle sabbie mobili o di venire rosicchiata dai piranha... Mi capite?

Beh, questa è la prima cosa che vi chiedo. E non dispero! No, aspetto in uno dei prossimi numeri di vedermi accontentata, anche se sono una neogioconatrice e per giunta una mamma quarantenne (e passa, per la verità...): che mi dite? Posso contarci? La seconda richiesta è da parte di mio figlio. Perché non inserite, vi domanda, un poster in ogni numero, tipo (tanto per restare in tema) Lara Croft in posa sexy? Anche Jin Kazama non sarebbe male, aggiungo io, per non parlare poi di Trey Kincaid in...canottiera bianca! Non vi pare una buona idea? A questo punto non mi resta che scusarmi per la ia prolissità e salutarvi con genuina stima. Ottimo, ripeto, il 1° numero del gennaio '99: continuate così. Anzi, aggiungete i suggerimenti che vi ho dato: sarete insuperabili!...

Un caro saluto (e, nuovamente, i più vivi complimenti!) A presto, Brunella Passi

Cara Brunella, questa lettera vale mille editoriali o campagne stampa. Non esiste una forma di comunicazione più forte della verità e dell'esperienza diretta. Tu hai avuto il coraggio di andare contro le prime convinzioni, di esplorare i desideri di tuo figlio, per scoprire una realtà molto diversa da quella dipinta dai media. Certo, in molti giochi si spara, picchia e massacra, ma senza alcuna parvenza di realtà. E' uno sfogo, una fantasia, un gioco. Anni fa si giocava alla guerra con i soldatini, poi con il Risiko, adesso si può diventare soldati. Che sparano ma non muoiono mai. Tutti i pedoni di Carmaggeddon o i cattivi di Die Hard risorgono appena schiacci il bottone New Game. Molto peggio un telegiornale o un quotidiano qualsiasi, dove la morte e la violenza è compagnia abituale e tremendamente reale. Scrivo queste righe poco dopo aver visto sul TG le immagini dei cadaveri allineati in una fossa comune del Kosovo. Sono scene talmente strazianti e crude da lasciare un segno profondo. E' un segno di cattiveria e odio. Non è un gioco, e si vede. Sono quelle le immagini che rimangono impresse. Non certo quelle dei mostri che esplodono in clamorose ed esagerate bombe di sangue. Brunella, credo che hai regalato una bella soddisfazione a tuo figlio Lazo (nome decisamente importante, sembra quello di un protagonista di in videogame...) e sicuramente spiegato con impressionante chiarezza, lucidità e persino crudezza una realtà che molti non vogliono assolutamente accettare. Meglio così comunque. Che i benpensanti continuino a strepitare contro i videogames. Così come avevano strepitato contro Elvis, Beatles, minigonne o snowboard. Noi ci divertiremo comunque. Alla faccia loro.

Le novità dal mondo PlayStation: i giochi che verranno, i titoli più attesi, le ultime indiscrezioni dentro e intorno alla PSX. Tutti i mesi una panoramica su quello che accade e accadrà.

SHADOW MAN



È ambientato in una New Orleans davvero tetra e contornata di riti voodoo il nuovo gioco firmato Iguana e distribuito da

Acclaim. LeRo, il personaggio che controllerete, è un graduato che dovrà vedersela con **Mama Nettle**, sognatrice dell'Apocalisse. Il gioco, un'avventura in 3D con telecamera mobile (alla Tomb Raider, e la tecnologia utilizzata si chiama **VISTA (Virtually Integrated Scenic TerrAin)**, possiede una grafica differente da quella per la versione PC, dato che la PlayStation non utilizza schede grafiche accelerate. Ma vi

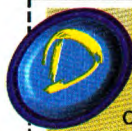


rimanere senza fiato: pensate che passerete dal Regno dei vivi a quello dei Morti, combattendo contro incredibili avversari. La particolarità del gioco risiede nel fatto che potrete combattere con le due mani indipendentemente: potrete sparare con entrambi le mani, ma anche sparare con una e picchiare con l'altra... Potrete trovare il gioco, salvo ritardi dell'ultimo momento, a partire da Maggio 1999.

possiamo assicurare che la spettacolarità delle ambientazioni vi farà

timo momento, a partire da Maggio 1999.

BIG AIR



alla **Pitbull** sta per arrivare il principale concorrente di **Cool Boarders 3**, **Big Air**.

Ottanta snowboards delle migliori marche, la collaborazione di sette società di abbigliamento specializzato e la supervisione di alcuni famosi campioni (tra cui il Nike Big Air Champion, **Mike Beallo**) regalano a questo titolo un senso della realtà davvero notevole. Il motore grafico, poi, è una versione riveduta di quello utilizzato dalla Accolade per **Test Drive 5**, regalando al giocatore cinque differenti tipi di competizioni: **Freeride** (essenzialmente una corsa sfrenata tra le montagne cercando di fare il tempo migliore); **HalfPipe** (corsa dalla



lunghezza davvero notevole con una sequenza di tricks da sballo); **Slalom** (come dice il nome, è una bella passeggiata tra i paletti alla ricerca della migliore prestazione); **BigEar** (gara di salti dove è possibile dare fondo alle vostre fantasie sciistiche); **WaterCross** (una novità nel mondo dello snowboard su PSX, una corsa a tre o sei giocatori tra montagnette, salti, tricks e altro ancora). Compatibile con il controller analogico in modalità **Dual Shock**, Big Air regala trenta differenti corse in sei location sparse tra Canada, Giappone, Scozia, Svizzera, Germania e Stati Uniti. Notevole anche la colonna sonora, venticinque canzoni di **Blink**, **Dammit and Untitled**, **Diesel Boy**, **Limp**, **Leatherface**, **Snuff**, **Gangster**, **Fun**, **Money**, **Caustic Notions** e **The Odd Numbers**.



STAR CONTROL IV



Per il Natale del 1999 sarà disponibile il nuovo capitolo di **Star Control**.

giunto ormai alla sua quarta versione. Nato otto anni fa per la piattaforma Amiga la saga di **Star Control** conta nel mondo milioni di appassionati. Ora sarà disponibile anche per PSX, e le novità introdotte non possono che rendere entusiasti gli appassionati: un nuovo look 3D, tanta azione ed effetti grafici. Con tre Alleanze potrete

iniziare incredibili scontri galattici. Le armi da utilizzare sono tutte di nuova concezione, potenti e di sicuro effetto.



MESSIAH



Messiah è un'avventura/puzzle nella quale impersonerete la parte di un cherubino che vive in una città posseduta dal diavolo.

Durante il gioco potrete impossessarvi dei venticinque personaggi che incontrerete, entrando nei loro corpi. Dovrete combattere il diavolo, permettendo alla popolazione di vivere più a lungo, evitando l'arrivo dell'Apocalisse. Per fare ciò dovrete utilizzare i corpi dei personaggi, utilizzare le loro armi e la loro abilità per risolvere i puzz-

le. Evidentemente il tema dell'Apocalisse, con l'arrivo del nuovo millennio, ha suggerito agli sviluppatori questi giochi dalle tematiche oscure e misteriose. La tecnologia del motore grafico si chiama **RT-DAT**, che significa **Real-Time Deformation and Tessellation**: questo permette di avere poligoni facciali estremamente dettagliati. La qualità dell'audio è garantita dal **Dolby System**, che offrirà ai giocatori una immersione nel gioco davvero unica. Potremo trovare **Messiah** nei negozi a partire dal mese prossimo.



RC STUNT COPTER

E della Shiny il nuovo gioco dedicato alla simulazione elicotteristica, e progettato interamente per il nuovo Dual Shock. Anche per RC Stunt Copter il controllo dell'elicottero avviene via radio. Il mezzo, difatti, è un sofisticato modellino da pilotare con estrema delicatezza e abilità, attraverso numerosi percorsi. Le missioni sono del tipo: "Prendi questo oggetto...", "Distruggi questo fabbricato...", "Percorri questa strada...". Ma attenzione, dietro a que-

sta semplicità apparente si nasconde la difficoltà del controllo del mezzo. Le musiche sono composte da Tommy Tallarico, uno dei più importanti compositori di colonne sonore per videogames. Non è un prodotto dedicato solo agli appassionati del volo. Chiunque potrà dilettarsi a comandare a distanza le acrobazie dell'elicottero più piccolo del mondo dei videogames.



EXTREME G2

A avete presente un vecchio film della Disney chiamato "Iron"? Bene, aggiungeteci un cocktail composto da CyberSpeed della Mindscape, Moto Racer e Road Rash 3D della Electronic Arts e il gioco è fatto. Otterrete il nuovo Extreme G 2 prodotto dalla Acclaim, che ultimamente pare sia una delle più intra-



prendenti software house. Con questo nuovo prodotto potrete percorrere incredibili scenari in 3D reale, comprensivi di effetti grafici da urlo. Pensate che potrete interagire con trentasei circuiti e dieci moto futuristiche, e potrete effettuare entusiasmanti scontri in multiplayer utilizzando armi di nuova concezione. Ovviamente, non mancheranno i

circuiti e motociclette bonus, per garantire una certa longevità al gioco. Tra gli effetti grafici da sottolineare è la possibilità di seguire da una telecamera il percorso dei missili lanciati.



ALIEN VS PREDATOR

E ormai imminente l'uscita dell'atteso sparatutto 3D della Fox Interactive. Grazie a questo nuovo prodotto, potrete impersonare sia gli umani a caccia di alieni, sia viceversa. Ovviamente, la spettacolarità del gioco risiede proprio nel fatto di impersonare un alieno a caccia di umani. Non solo potrete utilizzare armi potentissime, ma vedrete come loro, e soprattutto vi dovrete comportare come gli esseri che hanno reso insonni le notti degli appassionati di tutto il mondo. Il gioco è molto difficile. I nemici, sia umani che alieni, appaiono all'improvviso dal nulla; se colpirete un alieno a distanza ravvicinata, potrete venire feriti seriamente dal suo sangue corrosivo. Il gioco, già disponibile per PC e Macintosh, sta riscuotendo un ampio favore di pubblico.



LEGEND OF LEGAIA

1 I prossimo mese dovremmo finalmente avere la possibilità di giocare all'ultimo prodotto sviluppato dallo stesso team che ha creato Popolocrois della Sony. L'RPG in oggetto è l'antagonista di Final Fantasy VIII. Una folta schiera di personaggi animerà il gioco, ovviamente tutti appartenenti al futuro. Una strana 'malattia' colpisce il genere umano, trasformando i comuni mortali in killer professionisti, mentre orribili mostri appaiono dalle ombre. Tre giovani

eroi emergono da questa catastrofica situazione: Vann, Noa e Gahra. Vann è un ragazzino quindicenne molto 'posato' e contrario alla violenza; come tutti gli eroi di RPG possiede un suo personalissimo carattere. Noa, più giovane di Vann, è invece il contrario, ed è una vera furia. Gahra è la più anziana del gruppo, cresciuta in un monastero. Si preannunciano ore di sano divertimento per il mese prossimo; non mancheremo di effettuare una accurata recensione.



CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 1/12/1998 al 10/1/1999)

1) Fifa 99



2) Crash Bandicoot Warped



3) Tomb Raider 3



4) Formula 1 '98

5) Toca 2

6) Gran Turismo

7) Oddworld 2: Abe's Exoddus

8) Colin McRae Rally

9) Croc: The legend of the Gobbo's (Platinum)

10) Air Combat (Platinum)

11) NHL '99

12) Resident Evil 2

13) Spyro the Dragon

14) Medieval

15) I.S.S. Pro 98

16) Ace Combat

17) Actua Soccer 3

18) Duke Nukem Time to Kill

19) GTA (Platinum)

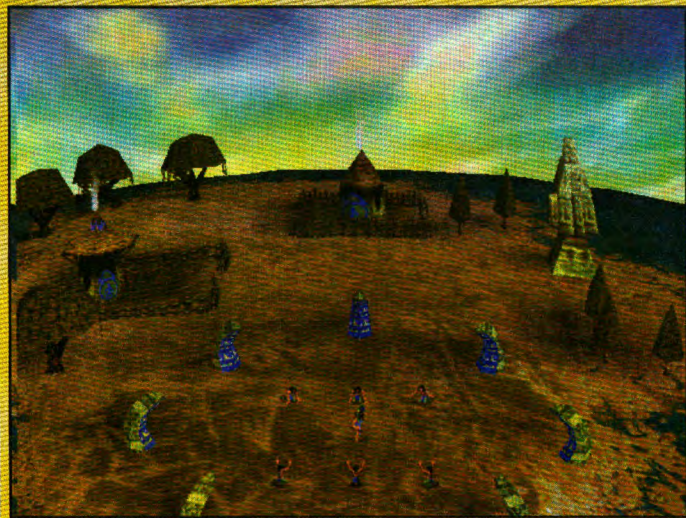
20) Knockout Kings 99

DATI FORNITI DA:
KRAZYKAT MELZO (MI)

POPULOUS III - THE BEGINNING

Gli è disponibile per PC, **Populous III** sta per vedere la luce anche per PlayStation. La prima versione del programma era stata creata dalla **Bullfrog**, quando ancora l'**Amiga 500** era considerata la macchina da gioco più in voga. Con tre milioni di pezzi venduti, **Populous** fu uno dei primissimi esempi di videogames che divenne un fenomeno di costume: difatti, non solo fu tradotto per tutte le piattaforme esi-

stenti, ma si mantenne sempre giovane, giocato e in vetta alle classifiche di vendita per anni interi. Ora sta per uscire la seconda versione del prodotto, che si porta appresso le caratteristiche di gioco del suo predecessore, ma con una veste grafica interamente rinnovata e in 3D. Vi aspetterà sicuramente una vasta profondità di simulazione, unita a una grande varietà di situazioni presenti, all'azione giostrata sui ritmi propri di un arcade e a una grande originalità.



L'EMULAZIONE PSX PASSA AL MAC

L'emulazione **PSX** passa anche alla piattaforma **Macintosh**. I **PowerG3** saranno per ora gli unici eletti a emulare i fantastici giochi PlayStation. La **Connectix**, già famosa nel mondo per aver prodotto software del calibro di QuickCam PC camera, RAM Doubler e software di emulazione PC per i Macintosh, pare che abbia comunque creato un prodotto 'ibrido', in quanto sconosciuto da Sony Entertainment. In effetti, durante l'apertura del prodotto si può leggere: "This product is not affiliated with, nor authorized, endorsed or licensed in any way by Sony Corporation, its affiliates or subsidiaries". Quindi ci si chiede fino a che punto un prodotto del genere sia effettivamente legale... I vertici della Connectix si difendono asserendo che

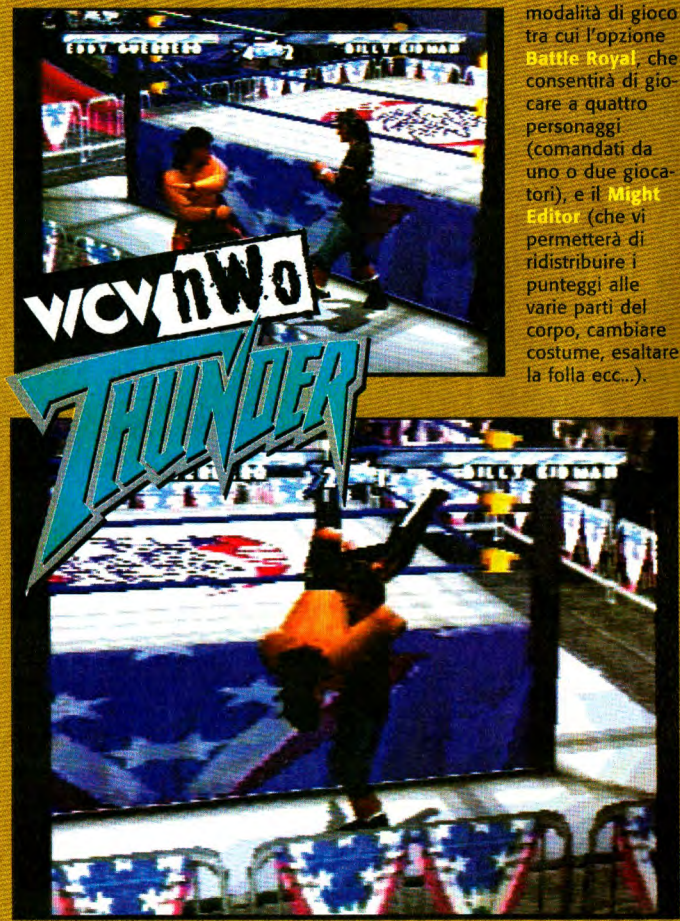


il prodotto permetterà agli utenti Mac di allargare la propria gamma videoludica.

WCW/NWO THUNDER

Dalla **THQ** arriverà tra poche settimane il titolo di wrestling più atteso dell'anno, **WCW/NWO Thunder**. Era da molto tempo che la **THQ** non produceva un 'picchiaduro', e dalle prime immagini che abbiamo ricevuto sembra che i suoi programmatori abbiano fatto le cose per bene. A differenza di

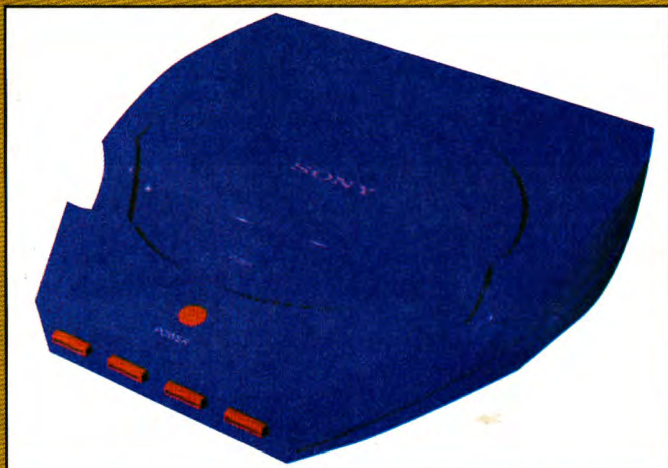
WWF: Warzone, il nuovo gioco unisce sia le star del famoso **WCW (World Championship Wrestling)** sia i grandi protagonisti della sigla concorrente, **NWO (New World Order)**. Sessanta wrestler a disposizione (tra cui **Hulk Hogan**, **Ric Flair**, **Macho Man Savage**, **Lex Luger** e **Nature**), autentiche arene del circuito riprodotte in maniera impeccabile, nuove mosse, diverse modalità di gioco tra cui l'opzione **Battle Royal**, che consentirà di giocare a quattro personaggi (comandati da uno o due giocatori), e il **Might Editor** (che vi permetterà di ridistribuire i punteggi alle varie parti del corpo, cambiare costume, esaltare la folla ecc...).



PLAYSTATION 2 UFFICIALMENTE ANNUNCIATA

Chris Johnston ha detto: "Al momento la Sony ha solamente una piccolissima preoccupazione verso il Dreamcast della Sega, ma siamo sicuri che alla fine del 1999 inizieremo un nuovo millennio col vento in poppa con la nuova console della Sony, che promette faville". D'altronde, la politica del marketing delle console prevede che i contendenti del mercato offrano prodotti sempre più all'avanguardia ai propri utenti, e se Sony non lancerà al più presto la nuova **PlayStation 2** entro

l'anno, la Dreamcast potrebbe acquisire importanti fette di mercato.



Non sbagliare più percorso...

MONACO

GRAND PRIX

racing simulation 2

... sta arrivando su PlayStation.



Distribuito da:
3D Planet S.r.l.
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it



In collaborazione con:



AUTOMOBILE CLUB DE MONACO

Ubi Soft S.p.A.
Tel. 02 833121
Fax 02 83312300
www.ubisoft.it
ubisoft@ubisoft.it



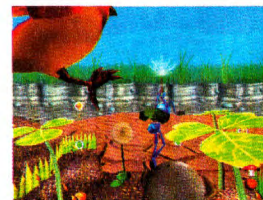


A Bug's Life è anche un videogame.

Il piccolo insetto cinematografico ora è anche protagonista del più recente videogame. Flik, la formica, ha bisogno del tuo aiuto per combattere un'intera armata di fastidiosi insetti, attraverso 15 stupefacenti ambienti in 3D. A Bug's Life è il videogame di un'avventura piena d'azione che vivrai in un mondo visto attraverso gli occhi di una formica. In altre parole, questa è un'epopea in miniatura.



Solo per PlayStation.



*In questo ballo,
non rischiate di
perdere la scarpina.*

*Ma solo
la faccia.*



TBWA


ENIX

Qui niente ballo liscio. Solo shakerato.

Quindi, se volete scatenarvi in questo gioco, evitate scarpine di cristallo.

A ritmo di hip-hop, New York Vogue e Techno, finirebbero disintegrate.

Insieme alla vostra reputazione di ballerini.



Solo per PlayStation.

Oltre
500
video
games.



PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.
© 1998 METRO/FRAMEGRAPHICS/AVEX D.D., INC/ENIX. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Enix.

Genere: **Simulazione sportiva**
Casa: **Electronic Arts**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1-2**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni)**

Knockout Kings 99

DI MASSIMO CARBONI

- A favore**
- Grande scelta di campioni professionisti e di opzioni
 - Impressionante varietà di colpi a disposizione

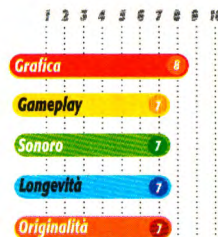
- Contro**
- Menu in inglese
 - In alcuni movimenti l'azione risulta poco realistica
 - Titolo più vicino a un picchiaduro che a una simulazione di boxe vera e propria



orrei cominciare con un piccolo aneddoto. Ho cominciato a giocare **Knockout Kings 99** nella modalità **Career** (carriera), la più diffusa in questo genere di simulazioni. In pratica, si tratta di creare un proprio pugile e portarlo alla conquista del titolo mondiale. Bene; ho optato per i



▲ La schermata di gioco di KK99 è semplice, con le barre di energia in alto e l'inquadratura ravvicinata.



pesi massimi (c'è più fascino) e ho creato una specie di Yeti alto più di due metri e pesante 250 libbre dal nome emblematico: **K.O. KID**. Uno con una panza tipo **Pavarotti** ma con una buona potenza presunta. Nel primo incontro da professionista lo "Yeti" incontra un avversario di 40 libbre più leggero. Teoricamente l'omone dovrebbe muoversi a fatica

Planet Voto

78

sul ring, vista la mole; invece, sorpresa: danza sul ring come **Don Lurio** (ballerino/coreografo bonsai in voga negli anni '60). Ma il peggio deve ancora venire: lo Yeti piazza un gancio d'incontro sulla mascella dell'avversario, un colpo da KO istantaneo. Altra sorpresa: non solo l'agilità, ma anche il pugno è quello di Don Lurio: infatti l'avversario non fa una piega e non accusa minimamente. Insomma, va bene che il pugile è all'inizio della sua carriera, però un colpo di quel tipo deve per forza fare male: provate a farvene tirare uno per credere! Per la cronaca: alla fine K.O. KID, menando una serie di

Genere: **Simulazione sportiva**
Casa: **JVC**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Victory Boxing 2



- A favore**
- Estremamente realistico
 - Appassionante anche per chi non è esperto di boxe
 - Titolo ricco di notizie e menu dettagliati

- Contro**
- Un po' frustrante nei primi incontri
 - Varietà di colpi limitata

Arrivato nei negozi in anticipo rispetto a **KK 99**, **Victory Boxing 2** offre una senso della realtà superiore al titolo della EA. Anche il gameplay è superiore, regalando una facilità di gioco molto apprezzata in titoli di questa natura. Ma entriamo nel vivo di VB2, che al fianco di molti pregi nasconde anche qualche difetto.



VB2 presenta sette differenti tipi di inquadrature, anche se la migliore rimane quella classica.



TUTTI SUL RING
Il menu iniziale di **Victory Boxing 2** presenta una serie di nuovi pugili tutti con caratteristiche simili, cambia la corporatura ma si tratta di atleti inesperti che non inanellano più di un punto per ogni categoria (potenza, rapidità ecc.). Istantaneamente vi viene di scegliere un tipo roccioso che

Planet Voto

87

assomiglia a **Mr. T**, solo molto più grosso e incazzato. In una seduta di allenamento di due minuti il vostro coach vi insegnerà un colpo fondamentale prima di affrontare il primo incontro da professionista: il gancio! Voi pensate: "Chi se ne frega, con 'sto popò di belva sarà sufficiente piazzare due diretti al naso e il gioco è fatto!". Primo incontro. **Categoria Locale** (seguono la **Nazionale** e la **Mondiale**), praticamente si tratta di un incontro rionale in cui sfidate un avversario che pesa 50 libbre meno di voi. Risultato:

jab e pugni larghi, vince alla terza ripresa. Ho cominciato dal peggio perché tutto sommato **KK99** è un buon titolo: grande grafica e la possibilità di scegliere tra un roster di campioni incredibili: **Evander Holyfield** (è il testimonial ufficiale e nel gioco non c'è traccia di **Tyson**: chissà come mai...), **Sugar Ray Leonard**, **Muhammad Ali**, **Sonny Liston** e altri ancora.

LA CREMA DELLA CREMA

Indubbiamente la possibilità più affascinante di **KK99** è quella di impersonare uno dei trentotto campioni inclusi e sfidare gli altri in incontri epici che farebbero commuovere anche **Rino Tommasi**. Infatti, c'è la possibilità di mettere di fronte, nei pesi massimi, due miti come **Muhammad Ali** e **Lennox Lewis**, un incontro cronologicamente impossibile ma reso prati-



▲ **Muhammad Ali contro Rocky Marciano, un match 'impossibile' che vive in KK99.**

tattica perché risulta difficile capire la vera incidenza e quindi l'efficacia di alcuni colpi rispetto ad altri.

UN COLPO BASSO

La varietà di situazioni e di colpi rappresenta uno degli aspetti migliori di **KK99**. Si può spingere via

cabile da questa simulazione. Ottima anche la coreografia, il commento molto realistico e il menu di opzioni molto ricco nello stile **Electronic Arts**. Tuttavia, il realismo avrebbe potuto e dovuto essere migliore. Gli incontri non sono male, ma spesso, nonostante la grande varietà di colpi a disposizione, si finisce per ridurre i match a scazzottate senza

l'avversario, dargli una testata (tasto Triangolo) quando cintura troppo spesso (i morsi non sono inclusi), provocarlo e tiragli anche un bel gancione ai bassifondi (il cosiddetto colpo basso; però, dopo tre ganci dove non batte il sole sarete squalificati). Insomma, il realismo dei colpi disponibili è davvero notevole, forse ci si sarebbe potuto aspettare qualcosa di più in termini di giocabilità e realismo generale, che è presente in dose maggiore in altri titoli come **Victory Boxing 2**. Tutto sommato si tratta di una simulazione di buon livello, che punta tutto sugli elementi spettacolari a scapito di un po' di concretezza. Per il gran numero di soluzioni offensive, **Knockout Kings 99** strizza l'occhio anche agli amanti dei picchiaduro e a quelli che non hanno mai giocato con una simulazione di pugilato, garantendo una grande immediatezza. Si vince subito, si vince spesso, si vince facile... ma comunque ci si diverte perché è sempre meglio darle che prenderle!



▲ **Il match è finito e l'arbitro dichiara il vincitore per KO. Quando però si tratta di decisione non unanime ci siamo accorti che il CPU viene quasi sempre privilegiato.**

QUATTRO CAMPIONI ASSOLUTI

Nel roster di trentotto pugili a disposizione ce ne sono quattro in esclusiva solo per la **Electronic Arts**. Ognuno di essi ha delle caratteristiche ben precise e non sono facili da battere.

Muhammad Ali: dei pugili disponibili, è quello complessivamente più forte. Ha una tremenda velocità di mani e di piedi e un pugno di rimessa tremendo. Apparentemente privo di punti deboli, forse la sua unica pecca è di non avere un pugno devastante per



un peso massimo. È tuttavia quasi impossibile entrare nella sua guardia per cercare uno scambio ravvicinato.

Evander Holyfield: è un peso massimo potente, capace di mantenere una grande intensità di combattimento fino all'ultima ripresa. Incontrandolo, bisogna evitare di portare il match per le lunghe, perché su grandi distanze risulterà sicuramente vincitore. Per avere la meglio su di lui bisogna cercare di stenderlo nei primi round.

Sugar Ray Leonard: per molti il miglior peso medio di tutti i tempi. Veloce, carismatico, imprevedibile, capace di incassare l'impossibile (ricordate l'incontro con Marvin

Hagler?) e di schivare tutto. Può tranquillamente affrontare anche un massimo con buone possibilità di vittoria (almeno qui nella simulazione della EA). Per batterlo bisogna picchiarlo duro e spesso.

Oscar De La Hoya: anche se non notissimo al grande pubblico, è probabilmente il pugile più forte e completo di questo momento. Medaglia d'oro a Barcellona, De La Hoya detiene la corona dei pesi medi e non si capisce chi gliela possa obiettivamente togliere... a meno che Sugar Ray non decida di tornare sul ring!

andate KO alla seconda ripresa al massimo, dopo essere finiti al tappeto almeno cinque volte: provare per credere!

REALISMO ESTREMO

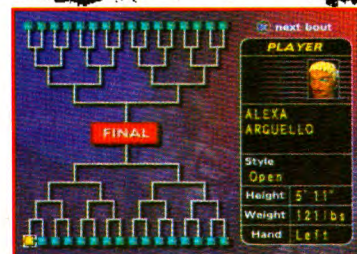
V82 è una simulazione di boxe estremamente realistica, in cui la carriera del pugile si costruisce incontro dopo incontro, inanellando magari sconfitte pesanti, ma traendo da ognuna stimoli per arrivare a conquistare la corona locale! Infatti, i primi incontri saranno frustranti ma vi serviranno per fare esperienza, per imparare a portare il gancio (tasto R1) e schivare i colpi degli avversari. E incontro dopo incontro il vostro potenziale crescerà e arriveranno le prime vittorie. Dopo una ventina di incontri solo due pugili della categoria locale potranno ancora primeggiare con voi: il detentore della corona

e il secondo in graduatoria, che dovrete poi battere per potere sfidare il campione. Ma siete solo a un terzo dell'opera; ammetto che vinciute la corona locale, non sarà facile farsi strada nella categoria nazionale e in quella mondiale; qui i tabellini dei pugili sono impressionanti: molti sono imbattuti oppure hanno solo una o due sconfitte.

DIVERTIMENTO SENZA LIMITI

Lo sviluppo del gioco rappresenta uno dei suoi punti di forza. Ben calibrato come difficoltà, con pochi ma realistici colpi a disposizione e una schiera di avversari di buona intelligenza pugilistica. Non è un picchiaduro: qui non serve schiacciare a caso tutti i pulsanti a disposizione per tro-

vare le fatiche combo. I colpi necessari a portare a casa il match si portano con tre pulsanti in tutto, ma proprio per questo serve una grande preparazione tattica. Noterete come, per vincere con i pugili più forti ed esperti, sia necessario adottare una strategia ben precisa. Quindi, niente corpo a corpo controproducenti. Meglio colpire col jab e rientrare, oppure schivare, piazzare un gancio d'incontro (fa molto male, a volte mette da solo KO l'avversario) e poi portarsi nuovamente fuori dalla portata del jab del pugile avversario. Col tempo acquisirete velocità, potenza e nuovi colpi svelati sempre dal solito coach, fino alla sfida per la corona mondiale che, personalmente, non ho ancora vinto, ma chissà che a voi non vada meglio!



▲ **Ecco la schermata con il tabellone che porta dritti alla finale per il Campionato del mondo. A fianco la scheda del pugile che abbiamo scelto.**

PUGILI PER TUTTI I GUSTI

La strada verso il titolo mondiale è dura, impervia e ricca di ostacoli. E allora la scelta del pugile con le migliori caratteristiche risulta determinante. Ecco gli otto boxer a vostra disposizione all'inizio del gioco.

LENNOX HEDGES: mancino dalla velocità impressionante, ha nell'allungo la sua dote migliore; nel combattimento ravvicinato è penalizzato, ma alla distanza è micidiale.

HENRY 'SLATE' DYSON: viene da Detroit, città



'dura'. Per questo sul ring è cattivo e senza pietà. Si difende in tutte le situazioni.

DAVE 'THE ANIMAL' PERRY: alto e pesante, 'The Animal' ha potenza e velocità adeguate. È istintivo, una dote che in particolari situazioni si trasforma in un difetto 'letale'.

MELDRICK MANSON: pesa 80 Kg e sfiora il metro e 85. Non ha la velocità di Hedges, ma se tentate il corpo a corpo rischiate di finire fuori dal ring!

MARVIN WOODS: velocità ridotta al lumicino, 100 chili di pura potenza, balla sul ring come un... gatto di marmo. Eppure, ha pazienza e resistenza da vendere.

DON BROWN: il pugile perfetto, che abbina all'incredibile velocità dei colpi precisione e potenza. È anche un ottimo incassatore e sa schivare i colpi come pochi. Utilizza lo stile di combattimento 'peeka-boo' (nascondino).

JULIANA VAN HORME: pesa meno di 50 chili ma sul ring è un'autentica scheggia. Donna fuori ma leone dentro,

tro, fa della velocità d'esecuzione dei colpi un'arma mortale. Solo per esperti di pugilato.

ALEXA ARGUELLO: un metro e 80 per 55 chili, grande velocità, ottima potenza e più che discreta



resistenza ai colpi degli avversari. Anche per Alexa vale il consiglio dato per Juliana.

Oddworld: Abe's Exoddus

DI ANTONIO PERNA

A favore

- Grafica 2D dettagliata e coloratissima
- Storia complessa e approfondita: personaggi intriganti, enigmi di gioco piacevoli e originali
- Discreta longevità

Contro

- A volte risulta essere troppo ripetitivo
- Tempi di attesa del caricamento un po' lunghi
- Schermate fisse che non 'scrollano' da una all'altra.

Planet Voto

90



**Torna su
Playstation uno
dei protagonisti
assoluti della
passata stagione,
il vecchio Abe, per
lanciarvi in una
nuova esaltante
avventura
platform dalle
dimensioni
sconfiniate.**



ddworld: Abe's Oddsee è stato uno dei titoli di maggiore successo della passata stagione, grazie a una trama divertente e ben congegnata, un'ottima realizzazione tecnica e soprattutto una giocabilità



▲ **Un gruppo di Mudokon vi segue in cerca della salvezza. State procedendo di soppiatto, e questo è il motivo della strana posizione assunta dal vostro corpo.**

frizzante ma dal sapore classico, capace di coniugare al meglio "nuovo" e "collaudato".

UN GENERE DURO A MORIRE

Appena dopo l'affermazione in grande stile della Playstation era tradizione consolidata ritenere che il 3D fosse l'unico valido metodo di rappresentazione per un videogame: una moda che imponeva erroneamente il concetto del "se non è in 3D non è bello!". Abe's Exoddus è in grado di dimostrare esattamente il contrario, confermando ancora una volta che sono la giocabilità e la qualità alla base del gioco stesso a determinarne l'effettivo valore, e non solo i fronzoli che ne costituiscono le decorazioni più appariscenti. **Oddworld: Abe's Exoddus**

è un platform game di tipo classico, di quelli a due dimensioni come se ne vedevano un tempo, assolutamente privo di ambientazioni poligonali in 3D. Un'impostazione così tradizionale, comunque, non ha impedito alla **GT Interactive** di realizzare il gioco davvero bene, facendone un titolo molto divertente e coinvolgente al tempo stesso.

A SPASSO CON ABE

Come abbiamo detto, **Oddworld: Abe's Exoddus** è un platform game di imposts-



▲ **Un Abe perplesso e sconsolato sosta di fronte a un albero dalle fattezze minacciose. Il livello di dettaglio della grafica veramente alto..**

zione classica, con fasi di gioco più orientate all'azione e altre dove invece occorre risolvere degli enigmi per poter proseguire. Il mondo da esplorare è diviso in numerosi livelli, ciascuno costituito da molti sottolivelli, dove il nostro eroico **Mudokon** dovrà andare alla ricerca dei suoi compagni prigionieri per liberarli e condurli alla salvezza. L'interazione con i fondali non è limitata alle piattaforme, o a

I PRIMI PASSI NEL MONDO DI ABE

Cominciamo dalle **miniere**, dove dovrete muovere i vostri primi passi, per cercare di progredire nei primissimi livelli del gioco. Uscite a destra e scendete sulla sinistra per poi rotolare sulla destra e uscire dal tunnel. Attivate l'impronta per aprire la porta e fate la conoscenza di tutti i lunatici tipi di **Mudokon** che incontrerete durante il gioco. Uscite a destra e arrampicatevi sulla sporgenza fino in cima, saltate a sinistra, proseguite di corsa e superate con un salto la piccola voragine. Arrampicatevi per passare alla schermata successiva e cantate per recuperare il vostro primo Mudokon. Uscite al prossimo schermo sulla destra e usate la ruota per aprire la porta, oltrepassatela e cantate per salvare un altro Mudokon. Uscite ancora a destra, usate l'altra ruota per aprire la porta e lanciate il gas esilarante; uscite a destra e schiaffeggiate sonoramente i due Mudokon che trovate usando i tasti L2 e X. Ora uscite a destra e preparatevi a risolvere il primo semplice enigma che richiede la collaborazione con un altro Mudokon; fate lo avvicinare a una delle due ruote e fategliela azionare mentre voi andate ad usare l'al-



tra per aprire la porta.

Fatevi seguire dai Mudokon a destra e cantate per farli uscire attraverso il portale degli uccelli; arrampicatevi sulla destra fino all'ascensore, usatelo per salire al prossimo schermo e attivate il messaggio che vi spiega come funzionano i salvataggi.

Proseguite ancora in ascensore e uscite a destra. Arrivate fino alle ventole e rotolate al di sotto per superarle, azionate la leva per aprire la porta (altro gas esilarante in arrivo), entrate, date altri due schiaffi ai Mudokon, fatevi seguire e superate di soppiatto lo Slig tenendo premuto il tasto R2. Fate lavorare i due Mudokon sulle ruote e azionate il meccanismo per aprire anche

questa porta; entrate e saltate nell'anello per aprire il passaggio a sinistra, al di là della quale dovrete cantare per recuperare quattro Mudokon.

Scendete a sinistra e poi a destra; aspettate che lo Slig se ne vada a sinistra e seguitelo restando nell'ombra, quindi cantate tenendo premuti L1 e L2 per incantarlo, quindi trascinatelo a destra, avvertite i Mudokon per farli abbassare, quindi sparate all'altro Slig e distruggete quello sotto il vostro controllo tenendo premuti L1 e L2, procedete allo schermo successivo, quindi accucciavetevi accanto a ciascuna bomba e disinnescatela premendo Quadrato quando lampeggiano.

Fatevi seguire dai Mudokon per uscire a sinistra e arrivare a un altro portale degli uccelli. Tornate a destra, risalite e uscite a sinistra, prendete il controllo di un altro Slig come avete già fatto prima e distruggetelo, poi scalate lo schermo a destra, saltate a sinistra e proseguite fino a calarvi in basso. Uscite a sinistra e troverete un **teletrasporto** segreto: azionate la leva e verrete spediti sullo sfondo. Uscite a destra e usate il secondo teletrasporto, quindi andate ancora a destra per recuperare i Mudokon. Tornate allo scenario in primo piano e scendete vicino alle ruote, quindi procedete di soppiatto a sinistra, salite e a destra troverete altri Mudokon. Fatevi seguire da tutti, proseguite a destra oltre lo Slig quindi fate azionare tutte le ruote per aprire l'uscita dal livello. E con questo avete concluso il primo livello delle miniere... Ve ne mancano ancora otto per finire la prima sezione e arrivare al **Necrum**. Buona fortuna!



▲ Nei primi livelli sono presenti dei pannelli che vi illustrano cosa fare in certe occasioni che dovete affrontare per la prima volta: per esempio, per calmare i Mudokon esaltati non c'è niente di meglio di un bello sberleone.

LA STORIA

Dopo aver salvato i 100 Mudokon del primo gioco dalla fabbrica dei **Glukkon**, dove sarebbero stati trasformati in carne in scatola (bleah!), Abe è diventato un eroe per la sua gente. Per un banale incidente, però, il povero Abe capitolò sulla sua testa e viene illuminato da una visione: tre spiriti inquieti informano Abe che la fabbrica di carne era solo uno dei luoghi dedicati allo sterminio dei Mudokon, e per questo lo esortano ad andare a salvare altri prigionieri tenuti in custodia nello stabilimento **Tempesta di Anime**. In questo luogo orribile viene prodotta la **Soulstorm Brew**, una bevanda che si ricava dalla lavorazione delle ossa di Mudokon dissepolti dal **Necrum**, l'antica necropoli dei Mudokon, e da un altro agghiacciante additivo segreto. E così vi mettete in marcia per porre fine a questa nuova, terribile minaccia...

qualche sporgenza a cui aggrapparsi, ma propone enigmi interessanti da risolvere, spesso servendosi anche dell'aiuto più o meno volontario di altri personaggi del gioco.

Quello dell'interazione con gli altri personaggi è sicuramente uno degli aspetti di maggiore interesse di Abe's Exoddus. Non vi dovrete infatti limitare a combattere contro i mostri per raggiungere le zone dove sono nascosti i Mudokon prigionieri: con numerose creature dovrete dialogare per cambiare la loro attitudine verso di voi o verso qualcun altro, perché poi possano portare a termine precisi compiti che vi serviranno per risolvere determinati enigmi. Questo nuovo schema d'azione aggiunge notevole profondità al gioco, permettendo la creazione di enigmi diversi e lo sviluppo di situazioni intricate in cui le diverse possibilità di interazione si moltiplicano per dare luogo a scenari anche molto complessi e impegnativi. Tutto questo si traduce in un maggiore coinvolgimento e in una enorme longevità.

CON QUELLA FACCIA UN PO' COSÌ...

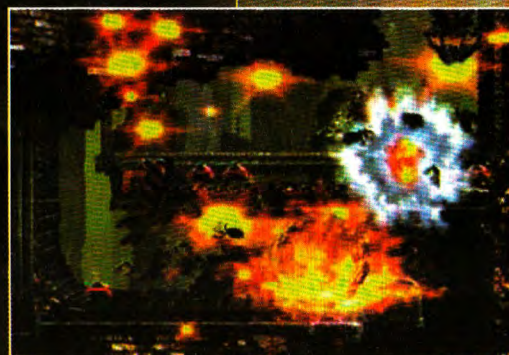
Uno degli elementi che sicuramente hanno contribuito maggiormente al successo di Oddworld è stato proprio il protagonista del gioco: Abe, un curioso essere verde dalle grandi doti espressive, capace di conquistarsi la simpatia di chi lo segue sullo schermo grazie alle buffe animazioni che ne descrivono l'operato. L'impostazione ironico-ridanciana di Oddworld non gli impedisce di avere una solida base di gameplay e una vera storia elaborata alle spalle. Considerata la simpatia che ha suscitato e la carica di umorismo che lo contraddistingue, Abe si è

meritato la possibilità di fare da protagonista in un secondo titolo di questa allegra e fortunata serie. Infatti il mondo di Abe's Exoddus e di Abe's Exoddus, molto complesso ed elaborato, dipinto con grande realismo e accuratezza di dettaglio, è solo uno specchio della realtà che i programmatori e i game designer hanno creato. Alla GT hanno cercato di dare vita a un nuovo bizzarro universo, strampalato ma molto coinvolgente, nel quale si muovono numerosi e singolari personaggi che danno linfa alla trama. Una costruzione già piuttosto elaborata verrà sviluppata ulteriormente; infatti la stessa GT ha dichiarato che saranno cinque i giochi ambientati nel mondo di Oddworld, definendo così una 'Pentologia' che spazierà ampiamente su tutto lo scenario creato appositamente per questo gioco.

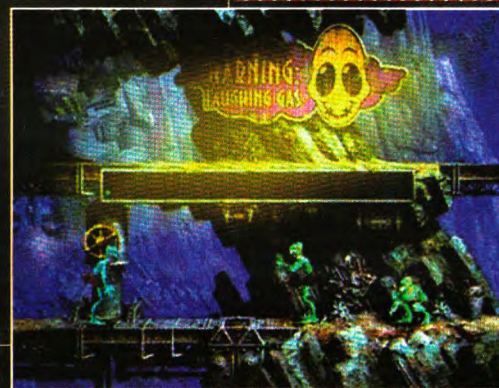
GRAFICA PIATTA... NEL SENSO CHE È IN 2D

L'impostazione grafica di Abe's Exoddus è un altro degli elementi caratteristici, con i livelli realizzati non in 3D ma in una semplice grafica bidimensionale, senza rotazioni o cambi spettacolari di inquadratura, ma con una cura per la definizione e un'attenzione ai dettagli che solo i

Gran macello di esplosioni a video dopo un vostro intervento particolarmente distruttivo: l'uso dei colori è molto efficace.



Avete fatto spruzzare del gas esilarante: ora vi toccherà tranquillizzare i Mudokon che lo hanno respirato e sono in uno stato di totale euforia.



I PERSONAGGI DI ODDWORLD 2

La ricchezza del gameplay di **Oddworld: Abe's Exoddus** si nota anche dal numero e dal tipo di personaggi che fanno parte del gioco. Vediamone alcuni...



▲ **Fiato alle trombe!** Abe sta per cantare per liberare un suo simile.



▲ **Uscire da situazioni 'spigolose'** come questa richiede ingegno, astuzia e fantasia!



• **Abe**, il protagonista, in tutta la sua sconcertante presenza...

• **IL TRIO DEI CAPOCIA** che dirigono la fabbrica Tempesta di Anime; non c'è di che stare allegri.



• **CAPO BIRITANO GLUKKON**, uno dei tanti despoti che sorvegliano la distillazione del Soulstorm Brew.

• **MUDOKON**, la forza lavoro sfruttata fino alla morte dai Glukkon; Abe è uno di loro e cerca di salvare i suoi simili a ogni costo.

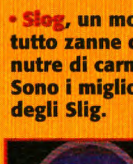


• **Slig**, nemici pericolosi e molto abili con le pistole.

• **Scrab**, fieri combattenti abilissimi nel corpo a corpo.



• **I Paramiti** sono degli animaletti fastidiosi che si infilano dappertutto, ma possono diventare dei validi alleati se si impara a trattarli.



• **Slog**, un mostro tutto zanne che si nutre di carne viva. Sono i migliori amici degli Slig.



• **Shrykull**, la trasformazione bestiale che rende Abe un potentissimo combattente dopo esser riuscito a liberare un numero abbastanza alto di Mudokon.

• **Fleech**: in origine sarebbero dei cuccioli, ma crescono alla svelta

e per nutrirsi divorano qualsiasi cosa; il sotto-suolo di Oddworld ne è infestato.



• **Slig volanti**, la versione aviotrasportata degli Slig: non sono assolutamente una bella compagnia.

• **Slurg**, la forma di vita più bassa di Oddworld, una degenerazione dei Fleech.



• **Slig striscianti**, la razza più infima degli Slig, il primo scalino nella scala dell'evoluzione di questa specie.

• **Salutatori**, macchine per il marketing trasformate in guardie di sicurezza... Dei mostri di bizzarria.



FIATO ALLE TROMBE!

Abe è in grado di compiere tante diverse azioni che gli torneranno utili nel corso del gioco: correre, saltare, aggrapparsi, accucciarsi, rotolare, lanciare oggetti, cantare. Parlare con gli altri è sicuramente la cosa più importante per riuscire a superare certi enigmi, ma l'azione più incredibile e divertente che possiamo fare per interagire con gli altri è... **petare!!!** Non c'è niente di meglio che "liberare un po' d'aria" per togliersi di torno qualcuno di indesiderato o per mettere di cattivo umore gli altri che vi stanno vicini. A voi il compito di stabilire quando può tornarvi utile agire così. Per dare il meglio di sé in questa difficile arte fate bere ad Abe un po' di **Soulstorm Brew** e create il vostro "venticello" che si materializzerà con tanto di nuvoletta verde; quindi cominciate a cantare per poter incantare il vostro "prodotto interno" (lordo... ha,ha,ha) e spostarlo dove più vi serve; se ricominciate a cantare la farete esplodere in tutta la sua deflagrante potenza... Un'arma in più su cui contare.

livelli fissi disegnati a mano possono avere. In particolare, l'uso dei colori definisce in maniera dettagliatissima tutti gli scenari in cui ci si muove e descrive ciascun livello con una qualità davvero degna di nota. Lo stile di **Oddworld: Abe's Exoddus** si ispira nei suoi tratti caratteristici alla grafica cupa e futurista e agli effetti speciali che già avevamo ammirato nel primo titolo, con uno stile un po' alla **Blade Runner**, ricco però di elementi allegri e demenziali. La varietà delle animazioni dei personaggi e degli elementi del fondale accompagnano brillantemente l'azione, e forniscono un'idea di grande vitalità e movimento a tutto il gioco. Tutto questo avviene con la massima naturalezza grazie all'attento lavoro svolto a livello della caratterizzazione dei personaggi e dei loro movimenti. Tutta la grafica dei livelli del gioco è stata realizzata con grande cura, con elementi animati sia in primo piano che sullo sfondo, personaggi buffi o malvagi degni di un film di animazione. L'audio del programma si attesta su ottimi livelli qualitativi, con musiche molto simpatiche e orecchiabili, ed effetti sonori perfettamente



▲ **Una piccola rissa esplode tra i vostri seguaci; forse dovevate calmare qualcuno dei più agitati. Da notare lo sfondo del livello molto ben dettagliato.**





▲ "... Solo quando te lo dico io..." Come il mitico Giucas, riuscirete a ipnotizzare e a prendere il controllo di alcune delle creature che incontrerete sul vostro cammino.

adeguati all'atmosfera del gioco: una nota particolare deve poi essere spesa per le vocine dei personaggi, davvero mitiche, che non mancheranno di farvi sorridere durante le fasi dei dialoghi.

DIVERTIRSI PENSANDO

La giocabilità di Oddworld: Abe's Exoddus è ottima, con una buona risposta dei comandi e un'immediatezza di

gioco invidiabile. Come abbiamo già detto più volte, anche la longevità del titolo GT è grandiosa, con ben otto mondi diversi a disposizione da esplorare, ciascuno composto da numerosi livelli di dimensioni ciclopiche e l'epica sfida di ben 300 Mudokon da andare a recuperare. Nonostante l'immediatezza del modulo di gioco e la praticità dei comandi, ci vorrà molto tempo prima che possiate completare Oddworld 2: i numerosi livelli disponibili, le zone

nascoste da esplorare, l'elevato numero di Mudokon da liberare e i numerosi nemici con cui dovrete vedervela, costituiscono una difficile sfida anche per i migliori giocatori. Anche se non offre nulla di particolarmente innovativo e rivoluzionario, Oddworld: Abe's Exoddus è un gioco realizzato davvero bene, divertente e longevo, che sviluppa e arricchisce ulteriormente quanto di buono si era potuto vedere nel primo titolo di questa fortunata serie.

Oddworld:

Abe's Exoddus è un acquisto obbligatorio per tutti gli appassionati di platform... Ma lo è anche agli altri, vista la capacità di proporre tanta azione, ma di richiedere al tempo stesso, astuzia, intelligenza e fantasia.



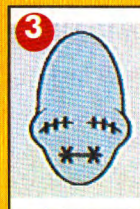
▲ Grazie a queste esilaranti scenette Abe riuscirà a farvi sorridere in diverse occasioni.

LE EMOZIONI DI UN MUDOKON

I Mudokon di Oddworld sono dotati di emozioni proprie ed è importante riuscire a interpretarle correttamente per riuscire a interagire al meglio con loro.

1) MUDOKON AMMALATI: sono i poveretti ubriacati di SoulStorm Brew. Per poterli guarire avrete bisogno dell'aiuto di un altro Mudokon che vi doni un anello di guarigione per aiutarli a riprendersi.

2) MUDOKON ECCITATI: sono esaltati e spesso incontrollabili, il più delle volte perché sotto l'effetto di qualche gas. Per riportarli con i piedi per terra dovrete prima schiaffeggiarli.



3) MUDOKON CIECHI: non vi possono vedere, quindi dovrete fare molti sforzi per comunicare con loro, a cominciare dai continui richiami per attirare la loro attenzione (ditegli spesso "Aspetta") ed evitare che si facciano del male.

4) MUDOKON ARRABBIATI: non vi ascolteranno per principio se prima non vi scuserete con loro, e se avete proprio passato il segno potrebbero aggredirvi.

5 e 7) MUDOKON NORMALI E FELICI: sono quelli che vi daranno retta con maggiore facilità.

6) MUDOKON DEPRESSI: sono quelli distrutti psicologicamente dalla schiavitù; quasi non reagiranno alla vostra presenza e vanno trattati con simpatia perché uno choc potrebbe spingerli anche al suicidio; per carità, non schiaffeggiateli mai!

8) Per loro non c'è più niente da fare...



Dodgem Arena

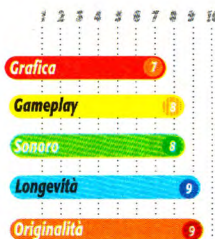
DI ALESSANDRO
"PITONE" SECCAFIENO

A favore

- Gioco originale e impegnativo
- Vi appassionerà gradualmente, godendo quindi di grande longevità

Contro

- I dodgem sono difficili da pilotare
- Snervante nella fase di apprendimento



Planet Voto

82

Dalla Project Two Interactive un prodotto nuovo, originale, innovativo, fresco e veloce. Lanciatevi nelle folli arene di questo avvincente gioco e tentate di diventare un campione di dodgem! Cos'è un dodgem? Leggete queste pagine e lo scoprirete!



nno 2049. Il mondo è cambiato e, come previsto da molti, lo sport è diventato una delle valvole di sfogo del genere umano. Al pari di **Rollerball**, i campioni di **Dodgem** sono quasi venerati, pur essendo i "fuorilegge" dello skateboard del futuro. Qui di skateboard ce n'è veramente poco; se ne avverte la sottile presenza in alcuni particolari delle arene di gioco. Ma procediamo con ordine.



▲ Al pari di **Wipeout**, passando sulle frecce colorate otterrete uno sprint utile per i salti.



▲ Un dodgem ci sbarrà la strada verso il dischetto. Quando sono troppo lontani per essere visti, nemici, dischetti e canestri sono evidenziati da un simbolo visibile da ogni punto dell'arena.



▲ Il simbolo colorato a destra indica che, passandoci sopra, usufruiremo di uno sprint in qualsiasi direzione (dipende da quella di nostra provenienza).

DENTRO L'ARENA

Il gioco si svolge in un'arena che vede contrapposti quattro **dodgem**, che altro non sono che delle piccole astronavi vagamente somiglianti a quelle di **Wipeout**. Apro una parentesi: trovo sia molto bello vedere come, nell'ultimo periodo, in molti

si guardino indietro prendendo spunto dal mitico gioco della **Psygnosis**. Che sia l'ambientazione, che siano i mezzi, che sia la velocità o che siano i colori, a distanza di più di tre anni il mitico **Wipeout** riesce ancora a fare scuola. Chiudiamo la parente e torniamo a parlare dei dodgem: queste astronavi si aggirano velocissime in arene di diversa foggia con lo scopo di catturare dei dischetti che, al pari dell'hockey, vanno sparati in un **goal**; quest'ultimo è mobile e si muove con moto circolare costante su uno dei livelli dell'arena di gioco. Dovete immaginare le arene come delle grandi conche con dislivelli, altipiani e canali dove



▲ Di fronte a voi, un doppio cerchio indica che c'è un dodgem (nascosto alla vista) che è in possesso di un dischetto.

ci si muove ad altissima velocità a bordo dei dodgem. **Rampe e salti** sono sparsi per il terreno e consentono di effettuare piccole evoluzioni (senza ricevere gratifica alcuna; è solo a vantaggio della spettacolarità).

OCCHIO AI CERCHI!

Quando siete sbattuti dall'altro capo dell'arena è logico pensare che non sappiate dove siano i dischetti e gli avversari; per questo motivo è stato pensato un sistema computerizzato che pone dei **cerchi colorati**, visibili da qualunque punto dell'arena, attorno ai dischetti e agli avversari, evidenziando anche quali dodgem sono in possesso di un dischetto. Questo perché, urtandoli, potete anche farli perdere la presa sul disco e impadronirve-



I DODGEM A DISPOSIZIONE



• ONSAI 200

Dodgem standard adatto alla maggior parte dei circuiti. È quello con cui tutti iniziano e dal quale si possono trarre i parametri di valutazione per le caratteristiche degli altri.



• ONSAI 400

Versione da combattimento del 200, leggermente più lento. Se siete ancora indecisi dopo un periodo con il 200, potrete usarlo per addestrarvi ulteriormente. Potrebbe diventare il vostro dodgem standard.

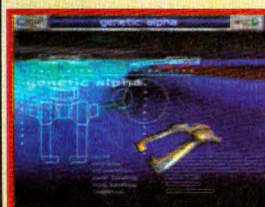


• FUERTE TWINEX

Più veloce dei precedenti, ha ottime caratteristiche di maneggevolezza; risponde perfettamente ai comandi ed è adatto a chi è già un buon pilota di dodgem. La sua reattività ne fa un ottimo strumento per chi ama la velocità.



• **FUERTE TWINEX MK II**
È il modello avanzato del Fuerte Twinex; rispetto al suo predecessore possiede grandi doti nel maneggiare le armi che si possono trovare sui circuiti.



• GENETIC ALPHA

Ottimo velocista, questo prototipo sperimentale raggiunge altissime velocità di punta, ma se colpito consuma moltissima energia. È certamente il mezzo ideale nelle arene veloci e con pochi ostacoli.



• GENETIC BETA

Più lento dell'Alpha, è adatto più ai combattimenti che a maneggiare dischetti. Non è necessariamente l'ultimo dodgem da imparare a guidare per padroneggiare l'arte della guida.

ne. È una tecnica molto difficile, che varia a seconda di quale tipo di dodgem possedete o urtate. Infatti ogni dodgem ha le sue caratteristiche, proprio come quelle delle astronavi di **Wipeout** e delle macchine di **Rollcage** (per maggiori informazioni, consultate il box).

POWER UP A GO GO

Nelle arene potrete trovare diversi **power up** che vi consentono di avvantaggiarvi rispetto ai nemici; come in **Wipeout**, questi si dividono in due categorie: quelli che agiscono sul proprio mezzo e quelli che agiscono sugli avversari. Per un'adeguata spiegazione del loro funzionamento, vi rimando al box dedicato. Vi ricordo che è possibile fare punti anche solo colpendo un nemico con le armi in dotazione. Una caratteristica interessante di Dodgem Arena è la concatenazione degli eventi, ossia come si procede all'interno del gioco stesso.

3 X 4: IL GIOCO INIZIA

All'inizio del gioco è possibile selezionare uno dei seguenti circuiti: **Osaka**, **New York** e **Los Angeles**.

Ciascun livello prevede quattro fasi: la prima vede quattro dischetti in gioco contemporaneamente, la seconda tre, la terza due e infine la quarta uno soltanto. Man mano che si passa ai livelli successivi (totalizzando più punti degli altri dodgem) il gioco diventa più complicato, e bisognerà cominciare a rubare i dischetti agli altri dodgem. In base al circuito in cui ci si trova, occorre adottare tattiche diverse; una volta conclusi con successo i primi tre circuiti, si apriranno altre due arene: **Jungle** e **Kala Pathar**. Vinti questi, si potrà accedere ad altri nuovi circuiti: **Tharsis Resort** e **Dark Side Resort**. Il multiplayer si svolge in modalità **split screen**, dove si può combattere uno contro l'altro o in squadra. Idem dicasi per il **link mode**, dove si può giocare anche in quattro a squadre (due contro due) o tutti contro tutti. Queste opzioni non fanno altro che aumentare la longevità del gioco che, grazie alla sua originalità, può tranquillamente candidarsi come uno dei migliori titoli di questo inizio '99.



▲ **Sull'orlo del salto! Il goal è di fronte a noi, ma dovremo tentare il salto o scalare il muro per raggiungerlo. Intanto, un altro dodgem è già armato e pronto a tirare a rete.**

COME SEGNARE

Inizialmente i **dodgem** vengono lanciati da un'apertura dell'arena; contemporaneamente un "distributore" situato dall'altra parte dell'arena sparerà i dischetti. I dodgem si lanceranno su di essi e cercheranno di portarli in goal; una volta in rete, il dischetto verrà messo nuovamente in gioco dal distributore fino allo scadere del tempo. Vediamo in poche e succinte fasi come questo avviene.



A. Lancio dei dischetti.
B. Punto di partenza. Rintracciamo subito il distributore cercando i cerchi verdi che identificano il dischetto (in questo caso sono davanti,



sulla destra).
C. Impadroniamoci di un dischetto. Agganciarne uno, e contemporaneamente depositarlo in rete, può essere la fase più complicata del gioco. Il possesso del disco è identificato da una scia supplementare blu.

D. Spostiamoci sul livello superiore dove gira senza sosta il canestro, identificato da un quadrato verde. Gli ovali con un numero al centro identificano gli altri dodgem (così da poter controllare il loro punteggio in alto



sullo schermo) e un dodgem con un doppio cerchio, significa che è in possesso di un dischetto.

E. Raggiunto il goal, carichiamo il dischetto di energia (tasto Quadrato) e spariamolo verso il "canestro". Il dischetto si muoverà in proporzione



all'energia caricatagli (cioè per quanto tempo teniamo premuto il **Quadrato**). **GOAL!** Puntarelli che si aggiungono al nostro score totale. In basso a sinistra il cronometro scorre; una volta esaurito il tempo, il dodgem con più punti avanzerà. Se falliamo nel nostro tentativo, poco male, basta riprovareci!

LE ARMI DI DODGEM ARENA

• **LASER** - Esiste in tre varianti. Una volta acquisito e raggiunto un arsenale di dieci colpi laser, prendendone un altro si passa a un **twin laser**, molto più pericoloso del primo. Alla stessa maniera, una volta raggiunta quota dieci colpi di **twin laser**, si può passare al triplice laser, ovviamente più potente. Tutti i laser, comunque, hanno lo scopo di azzerare l'energia del dodgem avversario. Una volta fatto questo, il dodgem perderà la presa sul dischetto.

• **MISSILE** - Una volta agganciato al

nemico, il radar lampeggerà indicando che possiamo lanciare il missile con sicurezza di colpire il bersaglio. Il malcapitato verrà privato di buona parte della sua energia.

• **GRAPPLER** - È in realtà una calamita che attira verso il dodgem il dischetto più vicino. Non è escluso che possa funzionare anche in presenza di un dodgem con un dischetto a bordo.

• **BATTERY** - Quando l'energia di un dodgem è bassa, raccogliendo una batteria essa viene ripristinata. Si

possono raggiungere un massimo di cinque batterie da utilizzare a piacimento.

• **BOOST** - Conferisce al dodgem una spinta supplementare, che risulta utile se bisogna raggiungere un dischetto o il canestro il più in fretta possibile.

• **AUTOPILOT** - Quando siete in possesso di un dischetto, attivate l'autopilot per spedirlo direttamente in goal. Se privi di dischetto, utilizzatelo per raggiungere quello più vicino.

Bust A Groove

DI ALESSANDRO
"PITONE" SECCAFIENO

A favore

- Originale quanto basta
- Musiche memorabili!
- Fantastico 'inserisci e gioca'

Contro

- Grafica un po' datata
- Difficile da padroneggiare, soprattutto all'inizio
- Non si trova la colonna sonora in CD!



Planet Voto

84



Parappa the Rapper vi dice niente? E' un gioco piuttosto datato che metteva il giocatore nei panni di un animale bi-dimensionale, c'è chi dice un orsetto, chi un cagnolino (per me era un tapiro della Manduria). Lo scopo era quello di far eseguire a Parappa dei rap pigiando a tempo una sequenza di bottoni indicati sullo schermo. La semplicità grafica, unita ai divertenti motivetti sui quali rappare, fecero di **Parappa** un must per tutti i giocatori assennati. Memori (card) di quel successo, alla **Sony**, in collaborazione con la Metro, la Enix e la Avetrax, hanno sfornato quello che sembra essere il gioco più originale del 1998. Ovviamente, **Fluid e Music** (quest'ultimo su queste pagine) sono un caso a parte, essendo dei veri programmi per fare musica. **Bust A Groove** mantiene un gameplay più ludico, proponendo vere e proprie sfide. Il concetto è quello di far muovere a tempo di musica un ballerino scel-

Se la pista da ballo è il vostro terreno di gara preferito, se "La Febbre del Sabato Sera" è il vostro 'cult movie', provate a unirvi alla più strampalata compagnia di danza che abbiate mai visto: il team Bust A Groove!



▲ **Mirror match!** Hiro (a destra e quello vestito meglio), sta guadagnando terreno grazie a mosse veramente azzeccate.



I PERSONAGGI SEGRETI

CAPOEIRA

Sono due alieni identici che ballano facendo le stesse mosse all'unisono. Per conquistarlo, vince il gioco in modalità facile con uno qualsiasi dei personaggi. Terminato il gioco, nella schermata della scelta dei personaggi muovete il cursore fuori dallo schermo e potrete selezionare questa coppia che balla con la stessa tecnica di cui fa uso

Eddy Gordo per menare le mani in **Tekken 3**. Il suo solo speciale è questo:

1. Dx, S, Dx, X
2. Sx, G, Sx, S, X
3. Dx, S, Dx, Sx, C
4. G, S, Sx, G, C

ROBO Z

Questo enorme robot che affronterete dall'alto di un grattacielo (per portarvi in pari con l'altezza) può essere ottenuto vincendo il gioco in modalità difficile con qualsiasi personaggio. Ecco le sue combo:

1. S, G, Sx, Dx, C
2. S, Sx, G, Dx, X
3. G, S, G, S, C
4. G, G, Dx, Sx, Sx, C

Una volta conquistati **Capoeira** e **Robo-Z**, usate **Hamm** per vincere il gioco a difficoltà Normale. Otterrete **Burger Dog**. Se fate la stessa cosa usando

Shorty otterrete un buffo animale, probabilmente un cane, chiamato **Columbo**. Per questi ultimi due le mosse speciali sono identiche ai loro "genitori".

BALLERINI SI NASCE



FRIDA

E' una ragazza orientale con un fisico mozzafiato; balla in un bungalow sulla spiaggia e la ricorderete per la canzone dal testo completamente in giapponese (e totalmente ridicolo!).

sario utilizza un hamburger di proporzioni godzillesche e il suo stile di ballo... beh, lasciamo stare!



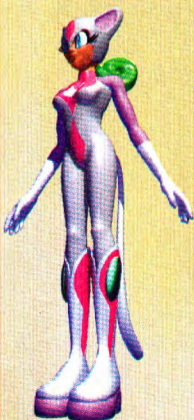
HIRO

E' il vero fico del gruppo. Un mix tra John Travolta e Carlo Verdone; si ispira chiaramente agli anni '70, prova ne è che balla in una discoteca con tutti i crismi (sfera, luci dal pavimento...). Stordisce gli avversari lanciandogli una sua fotografia autografata e non manca mai di sistemarsi i capelli. Conoscete Johnny Cage?



HEAT

Ballava in una fabbrica in preda alle fiamme; ha una divisa deliziosa e la sua smart bomb è, manco a dirlo, una bella fiammata che arrostitisce l'avversario. Per la sua somiglianza con Jamiroquai è da noi soprannominato affettuosamente Tapiroqueid.



KITTY N

Lo stage di Kitty N è quello con il miglior pezzo di tutta la colonna sonora; non a caso dà il titolo al gioco! La canzone vi entrerà in testa da subito e canticchierete il motivetto per giorni interi. Balla in un attico e ha sembianze feline.



HAMM

Questo panciuto ballerino è un golosone e balla in un fast food. Per disturbare l'avver-



KELLY

E' la bellona della squadra: indossa un pigiama infantile (pervertiti!) e due pantofole a forma di topo (...). Balla in una stanza circolare rosa con un gigantesco biberon al centro e stordisce gli avversari facendogli "perdere la testa": i malcapitati crollano sotto una montagna di cuoricini in preda all'amore.



STRIKE

Questo tatuato ballerino non si separa mai dalle sue fondine e, come è facile immaginare, "disturberà" gli avversari... sparandogli! Balla al ritmo di un rap veramente violento.



GAS O

Al ritmo di un rap, questo mutante si agita ballando una break dance e disturba l'avversario imprigionandolo in una teca piena di liquido immobilizzante verde.

SHORTY

Questa bambina in salopette e cappellino al contrario, che sembra uscita da un video degli Articolo 31, balla in un luna-



to tra i dieci a disposizione; questo è possibile schiacciando a tempo una combinazione di tasti direzionali e la X o il Cerchio. Gli altri due pulsanti hanno funzioni che verranno spiegate in seguito. Proviamo a selezionare un ballerino...

MAESTRO, INIZIANO LE DANZE

Scegliamo di fare un po' di pratica: la nostra interfaccia elettronica comincerà a muoversi a ritmo di musica. Contemporaneamente, una barra verde si illuminerà a ogni quarto di battuta: alla fine della barra viene visualizzato un Cerchio o la Croce da premere alla fine della battuta. Col proseguire della canzone, nella barra compariranno anche delle frecce direzionali da schiacciare prima del termine della battuta, momento in cui schiacciare il tasto raffigurato. Man mano che si prosegue senza fare errori le combo si faranno più complicate e lunghe; bisogna avere un ottimo senso del tempo (in questo caso è utilissimo battere il piede al ritmo del pezzo) e sapere come suddividere nei quattro quarti la pressione dei tasti. E' comunque più semplice a farsi che a dirsi...

UNO CONTRO UNO

Durante lo scontro a due ci saranno dei momenti di freestyle nei quali la telecamera inquadrerà solo uno dei due personaggi, che si lancerà in un solo di danza. Il sistema di telecamere, totalmente automatico, sposterà la visuale sul ballerino che eseguirà le combo esatte in sequenza, oscurando la visuale dell'avversario. Contemporaneamente, una barra d'energia comincerà a riempirsi: man mano che questo succede, diventeranno disponibili mosse più complicate. E' questo il momento giusto per aziona-



BALLIAMO CON I TASTI

HEAT:

1. S, G, S, C
2. G, S, G, X
3. Dx, Sx, Dx, X
4. G, S, G, C

FRIDA:

1. S, G, S, C
2. Dx, Sx, Dx, X
3. G, Sx, S, C
4. S, Dx, G, X

STRIKE:

1. S, S, Sx, C
2. Sx, Sx, Dx, C
3. Dx, Sx, Sx, S, C
4. Sx, S, G, Dx, X

HAMM:

1. G, Dx, S, C
2. S, Sx, G, X
3. S, Dx, S, C
4. G, Sx, G, C

KELLY:

1. Dx, Sx, Dx, C
2. Dx, Sx, Sx, C
3. Dx, Sx, Dx, X
4. Sx, S, Dx, C

Il disturbatore di Hamm: un gigantesco hamburger come mai ne avete visti! Non succede neanche da McDonald's!

SHORTY:

1. G, G, G, C
2. Sx, Dx, S, X
3. S, S, G, X
4. S, G, Sx, Dx, C

HIRO:

1. Dx, S, G, C
2. S, Sx, Dx, X
3. Sx, Sx, G, C
4. Dx, Dx, S, X

PINKY:

1. S, Sx, S, C
2. Dx, Sx, G, C
3. S, S, Dx, X
4. Sx, Dx, G, X

GAS O:

1. Sx, G, Dx, S, C
2. S, Sx, G, Dx, X
3. Dx, G, Sx, S, X
4. G, Dx, S, Sx, C

KITTY-N:

1. G, G, Dx, C
2. S, Dx, Dx, S, X
3. Dx, S, Sx, G, X
4. Sx, Dx, S, Sx, G, C

Internet & Telefono.

L'offerta è così grande che te la diciamo in stereo.

Abbonamento
full-time a Internet
per 2 mesi,
rinnovabile
a L. 15.000 al mese
più IVA.

Abbonamento
senza canone
a Infostrada,
con un risparmio
anche fino al 50%
sulle telefonate*.



Infostrada ha reso il servizio telefonico italiano più vantaggioso. Ed oggi fa la stessa cosa con Internet. Infatti con il kit Infostrada "Internet & Telefono", navighi con facilità e telefoni con convenienza.

1. Il kit di Infostrada costa solo L. 49.900 (IVA inclusa) e puoi provare a navigare su Internet per due mesi, senza limiti e senza obblighi a lunga scadenza.
2. Dopo, se vuoi, puoi rinnovare l'abbonamento pagando solo L. 15.000 al mese più IVA, che ti verranno addebitate sul tuo conto telefonico Infostrada.
3. Avrai tre caselle e-mail personali per mandare e ricevere messaggi in tempo reale.
4. Avrai anche due megabyte di spazio per creare il tuo sito Web personale.
5. Collegarsi è facilissimo: infili il CD-ROM o il dischetto nel computer, segui le istruzioni del manuale e zac... Puoi collegarti con tutto il mondo per vedere, sapere e fare quello che più ti interessa.
6. E potrai anche telefonare con tutti i privilegi degli abbonati Infostrada: niente canone, e anche fino al 50% di risparmio sulle chiamate interurbane, internazionali e verso i cellulari.



Per trovare il kit Infostrada "Internet & Telefono" cerca questo adesivo nei negozi di computer oppure **chiama il numero gratuito 155** per avere l'indirizzo del rivenditore più vicino.

La nuova compagnia telefonica degli italiani

INFOSTRADA
GRUPPO OLIVETTI

www.infostrada.it

Shadow Gunner

DI ANTONIO PERNA

Planet Voto

70

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



A favore:

- Gioco estremamente semplice da iniziare
- Controlli immediati e di utilizzo intuitivo
- Ambientazione nuova e interessante
- Robot da combattimento per soddisfare la vostra 'anima nera'

Contro:

- Grafica estremamente spoglia: poteva essere fatto di più
- Azione ripetitiva che influisce sulla longevità
- Nemici dotati di un'intelligenza sotto ogni livello di guardia: troppo facili da eliminare

A

ve-te mai desiderato salire a bordo di un robot da combattimento che pesa alcune tonnellate per andare in giro a spaccare il mondo? Forse ora potrete farlo.

Infatti, per gli appassionati di combattimenti a bordo di **Mech** la **PlayStation** finora non ha offerto moltissimo. Dopo **Mechwarrior 2** (non certamente un capolavoro) e il buon **Armored Core**, ora è disponibile un altro titolo dello stesso genere, orientato decisamente a una giocabilità arcade.

ARMY IN SPALLA E VIA!

Shadow Gunner è fondamentalmente uno sparatutto in terza persona che non offre un'azione particolarmente frenetica, ma che coinvolge un minimo di strategia nello sviluppo delle missioni di gioco. Scopo del gioco è affrontare una lunga serie di missioni di guerra a bordo del vostro **Mech** nel tentativo di sconfiggere le forze nemiche attraverso scenari differenti. Con il procedere delle missioni potrete raccogliere dei potenziamenti per il vostro Mech: armi speciali, motori che lo renderanno in grado di spostarsi più rapidamente scivolando sul suolo, corazze più resistenti. E con un mezzo più potente a disposizione potrete affrontare più serenamente missioni più lunghe e impegnative contro nemici più agguerriti.

AZIONE PIU' CHE STRATEGIA

Nonostante il briefing che precede ogni missione, lo sviluppo delle battaglie è sempre piuttosto lineare e vi costringerà a distruggere tutti i nemici presenti in un livello, senza particolari impegni strategici. Piuttosto, vi servirà un minimo di approccio tattico alle varie missioni per evitare di impegnarvi in scontri a fuoco con troppi nemici in contemporanea restando circondati; ma niente di troppo complicato: ciò che conta di più è comunque l'azione di gioco, come testimoniato dal controllo del robot, facile e immediato, che permette di entrare subito nel vivo dei combattimenti. Il sistema di puntamento automatico aggancia automaticamente i mezzi e le costruzioni nemiche da colpire e vi permetterà di muovervi con una discreta libertà senza per questo perdere contatto con il bersaglio. Questo è uno degli aspetti chiave del sistema di controllo, visto che dovrete spesso continuare a schivare i colpi degli avversari mentre sarete coinvolti in battaglia.

QUALCHE PECCA GRAFICA DI TROPPO

La grafica non sfrutta al massimo le potenzialità della **PlayStation**, e risulta per la maggior parte del gioco piuttosto monotona e non particolarmente spettacolare. Infatti, sia i robot che gli scenari sono piuttosto spogli, e non si riesce ad avere quella sensazione di potenza che si dovrebbe avere alla guida di un Mech. Le cose migliorano con il procedere dei livelli, quando scendono in campo robot sempre più grossi, ma ci si poteva aspettare anche



▲ Questo Mech è grosso più del doppio di noi, ma dovremo abbatterlo ugualmente sfruttando la nostra velocità di movimento.

qualcosa di più. Gli effetti speciali sono comunque piacevoli, con un buon uso delle esplosioni e degli effetti di illuminazione. Se non altro il gioco non soffre di rallentamenti che potrebbero infastidire l'azione di gioco.

GIOCABILITÀ A LIVELLO DI GUARDIA

Le missioni di gioco in tutto sono quindici, e avranno luogo in tre principali ambientazioni: canyon, basi militari e città. La difficoltà cresce



▲ Faccia a faccia con un arachide: non stategli troppo vicini o vi faranno a pezzi con le zampe.

con l'avanzare del gioco per il superiore numero di avversari da combattere e le armi più potenti con cui sono equipaggiati, ma non offre sostanziali mutamenti nel modo di giocare, facendo diventare le missioni piuttosto ripetitive. Inoltre, i Mech controllati dal computer sono spesso piuttosto tonti e si lasceranno colpire senza riuscire a organizzare una valida resistenza oppure senza nascondersi ai vostri colpi. Questo fatto è irritante soprattutto quando i Mech nemici nello stesso livello sarebbero pure tanti, ma sono incapaci di organizzarsi a combattere in squadra, permettendovi di abbatterli uno per uno.

ALLA PROSSIMA VOLTA

Mi aspettavo molto da **Shadow Gunner**, soprattutto perché sono affascinato dall'ambien-



I poteri di un Mech

Il vostro Mech da combattimento è la perfetta piattaforma mobile per le armi da battaglia, e può montare dei lanciamissili sulle spalle o tenere in mano un fucile; in tutto, nel gioco avrete a disposizione dieci sistemi d'arma diversi, cinque lanciamissili e cinque fucili. Inoltre, il vostro Mech può anche esibirsi in un bel pugno robusto con cui fare a pezzi i Mech a distanza ravvicinata. Se abbattete un nemico e lo distruggete a suon di pugni potrete far apparire diversi tipi di power-up e ripristinare le vostre energie. Grazie ai sistemi ad aria compressa inseriti nelle gambe potrete anche effettuare spostamenti laterali sia in corsa che da fermi, utilissimi per evitare il fuoco nemico.

tazione fantascientifica con i Mech; purtroppo il titolo non è la massima espressione tecnica ottenibile su PlayStation, anche se si lascia giocare discretamente. Consigliato a chi preferisce i giochi più semplici o a chi è un patito di Mech.



▲ Un'esplosione in mezzo agli edifici: sicuramente un bell'effetto.



Rival Schools

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Planet Voto

77

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8
Gameplay 7
Sonora 7
Longevità 8
Originalità 8

A favore:

- Tantissimi personaggi con cui giocare, alcuni davvero divertenti
- Combattimenti due contro due con possibilità di mosse combinate
- Divertentissimo in multiplayer

Contro:

- Gameplay datato (ma c'è ancora chi ne va matto)
- Sovrabbondanza di messaggi e punteggi sullo schermo in tipico stile 2D nipponico



Rival Schools - United by Fate è la versione casalinga dell'omonimo picchiaduro coin op uscito nel Dicembre 1997. La versione PSX è composta di due dischi: uno raggruppa tutte le migliori caratteristiche della sua versione arcade e l'altro presenta una versione potenziata con nuove caratteristiche e modalità di gioco. La storia che c'è dietro è alquanto intricata e, a mio avviso, non inerente al gioco: nelle scuole di tutto il mondo si verificano misteriose sparizioni di studenti. Nonostante gli sforzi di tutti gli organi investigativi del mondo, non si riescono a spiegare queste sparizioni. Un gruppo di studenti decide quindi di prendere le difese dei propri coetanei. Mah...

STUDENTELLI UN PO' MANESCHI...

Si può giocare da soli contro il computer e si possono unire altri sette giocatori usando il multitap e scegliendo le varie opzioni multiplayer. Questo avviene grazie all'introduzione di una caratteristica abbastanza nuova nel mondo dei picchiaduro (se si escludono i giochi di wrestling, nuovi e vecchi). La novità è che si gioca in quattro, o meglio, si scelgono due personaggi che ne affrontano altri due. Non contemporaneamente, però:

Se pensate che questo piledriver sia spettacolare, non avete ancora visto nulla!



La sezione di addestramento è molto curata: se cominciate dall'inizio, vi verrà addirittura insegnato come avanzare e retrocedere.



come nella migliore tradizione wrestling, il partner aspetta a "bordo ring". Una barra d'energia in basso a sinistra indica quando è possibile performare un attacco di squadra: premendo l'esatta sequenza di pulsanti, i due lottatori agiranno insieme per eseguire una devastante serie di mosse. Una volta terminato lo scontro, se dovessimo

soccombere potremo scegliere se continuare a combattere con l'altro lottatore, aspettando che l'altro rimanga a "prendere fiato" fuori dall'arena, pronto per eseguire un nuovo mortale attacco.

VIDEOMANGA

Questo aggiunge molto spessore al gioco, che diventa pretesto per mille sfaccettature di cui i giapponesi sono maestri. Infatti, se ancora non l'aveste capito dalle immagini, tutto il gioco è

in stile **manga**: a partire dall'introduzione (rigorosamente a cartoni animati) fino alla fisionomia dei protagonisti.

Ma non è solo l'iconografia che risente dell'influsso orientale: la stessa **Capcom**, produttrice di questo gioco, è anche responsabile di **Street Fighter Ex Alpha Plus** e si vede. Molto del celebre picchiaduro è riconoscibile tra le righe di **Rival Schools**: a cominciare dalla grafica (anche se questa è migliore) per passare agli

effetti speciali durante le devastanti combo, finendo al gameplay, tipicamente **Street Fighter**. Mezzelune a go go! E' importantissimo che sappiate che, finalmente, anche **Capcom** è entrata nella terza dimensione: con il tasto **dodge** (schivare) il lottatore eseguirà uno spostamento laterale tale e quale a quello di **Tekken 3**. E non è poco! Probabilmente **Rival Schools** è il picchiaduro più tecnico uscito dai tempi di **Tobal 2**: i numerosissimi personaggi (oltre ventiquattro), le armi, il devastante impatto grafico di stampo fumettistico, la terza dimensione e, più importante, l'introduzione del partner, sono i punti di forza di questo gioco che si pone come la più valida alternativa al predominio di **Tekken 3** (che comunque regna sovrano).

Le novità del picchiaduro

Rival Schools introduce varianti nel genere picchiaduro; alcune sono interessanti, altre più "leggere" e irrilevanti ai fini del gioco.



DOPPIA COPPIA
La novità più eclatante è quella che prevede lo scontro tra due coppie di lottatori.

All'inizio del match ne scegliamo due: il primo inizierà a combattere, mentre il secondo si riposerà. In particolari occasioni potremo chiamare il nostro compagno che, mentre noi teniamo fermo

In questa schermata si scelgono i personaggi; ne esistono venti di base, più cinque segreti. Quelli negli angoli con i punti di domanda assegnano i personaggi in maniera random.



Natsu è una giocatrice di pallavolo e utilizzerà le sue doti sportive per colpirci con una pallonata di incredibile violenza.

l'avversario, comincerà a menare le mani. In altri casi potremo farci aiutare nell'esecuzione di mosse speciali a due ma il massimo della spettacolarità si ottiene finendo l'avversario con una mossa da **K.O.** a due.

GOS... MORTALE

È divertente vedere come, una volta terminato lo scontro, il nostro compagno di lotta ci soccorrerà chiedendoci di riprendere conoscenza. Nel caso confermiamo l'intenzione di continuare la lotta, bene; in caso contrario, spireremo tra le sue braccia.

UNO CONTRO TUTTI

Nel caso cadessimo sotto i colpi avversari e il nostro compagno avesse ancora energia, possiamo decidere di continuare lo scontro con lui: l'icona **Change Player** in basso a destra vi informa che è possibile farlo.

DONATORI CERCASI

Durante l'incontro possiamo usufruire di una parte supplementare di energia che il nostro partner può donarci: nel caso della foto la professoressa sta "infondendo" energia al gigante nero. E non chiedetevi come fa e perché è china su di lui.

Professoressa (giapponese) contro studentessa (giapponese). Ce n'è per tutte le perversioni!



Gli sfondi sono ricreati con molta cura; a volte può succedere che elementi esterni allo scontro attraversino lo schermo (in questo schermo potrebbero volare via degli uccellini).



Casa: **Psygnosis & ATD**
Genere: **Simulazione di corsa arcade**

Numero giocatori: **1-2 (split screen)**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**
(analogico e vibrazioni)

Rollcage

DI ALESSANDRO "PITONE" SECCAFIENO



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 9

Sonoro 9

Longevità 7

Originalità 9

A favore

- Grafica e sonoro eccezionali
- Gameplay originale e coinvolgente
- Veloce e fluido: l'unico vero erede di Wipeout 2097

Contro

- Longevità non molto estesa
- Mancanza di opzione link (solo split screen: BLEAH!)

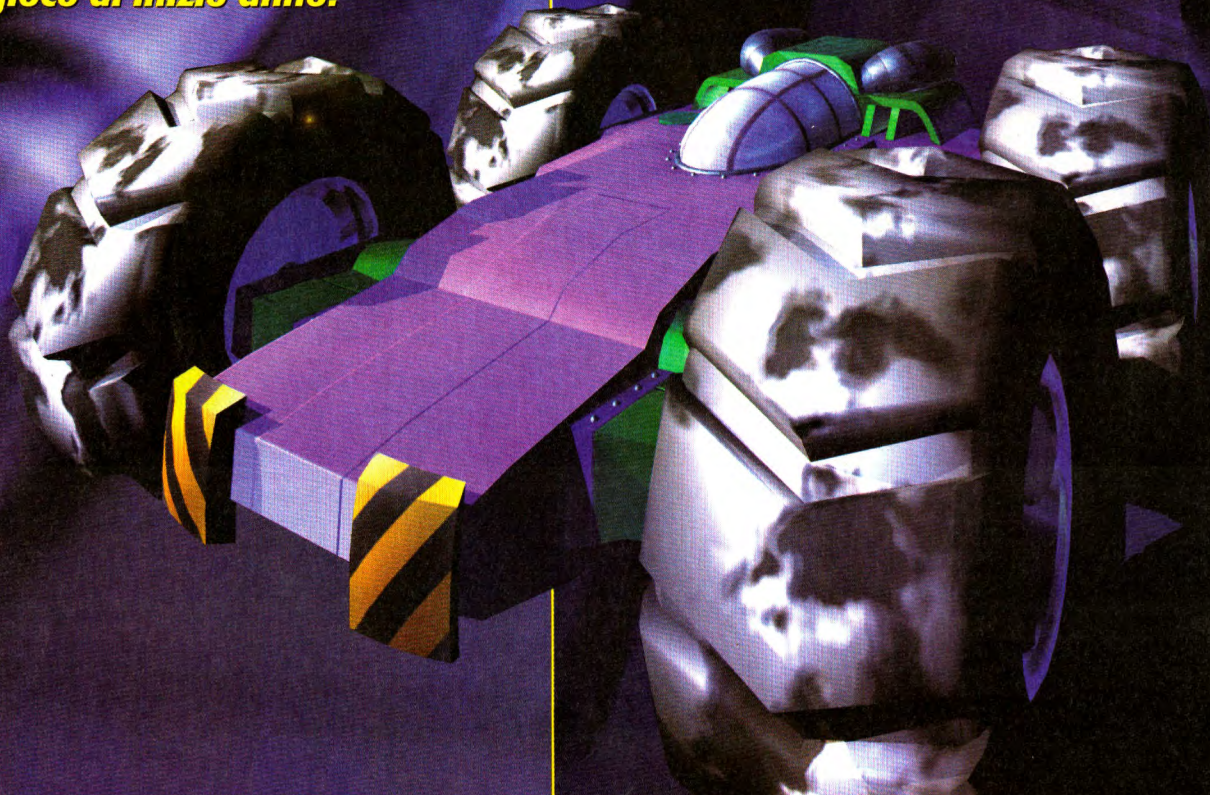
Potreste paragonarlo a Wipeout su ruote, ma sareste fuori strada (AH AH!! Capito!?). La rotazione a 360° della macchina, l'interattività col circuito, l'altissima velocità e i folgoranti colori vi faranno vivere un'esperienza totalmente nuova. Potrebbe essere il colpo di coda della Psygnosis per vincere la palma di gioco di inizio anno!



La Psygnosis è la casa responsabile del blockbuster **Wipeout 2097**, il più bel gioco di corse per PlayStation mai uscito. Con il suo patrocinio, la **ATD (Attention To Details)** ha sviluppato questo gioco di corse senza regole. In un ambiente saturo come quello delle simulazioni automobilistiche, l'attenzione per i dettagli (non a caso) può fare la differenza. Il concetto è semplice: macchine indistruttibili corrono su diversi circuiti su diversi pianeti, con diverse condizioni climatiche e di gravità. La parola **rollcage** non ha una traduzione letterale: è composta da **roll**, che significa 'rotolare', e **cage**, che significa 'gabbia'. Il nome del gioco dovrebbe suggerire l'idea di una gabbia attorno alla



▲ Immagine di un taglio del traguardo ad alta velocità: molto del tempo di percorrenza lo si trascorre in aria, tra un salto e l'altro.



macchina che la protegge dagli urti violenti e le consente di "rotolare" quasi in tutte le direzioni.

A PANCIA IN SU E PANCIA IN GIÙ

La particolarità principale del gioco è che la macchina, con la sua forma schiacciata e le ruote sporgenti sia sopra che sotto, può correre sia a pancia in su che a pancia in giù, in quanto una "sopra" e un "sotto" non sono identificati. Oltre a questo, l'interazione col circuito gioca un ruolo fondamentale: si possono abbattere palazzi e strutture per rallentare gli avversari o incastrarli sotto le macerie. Esistono anche scorciatoie nascoste che consentono di tagliare alcuni pezzi del percorso e portarsi quindi in testa alla corsa. L'obiettivo è quello di arrivare primi su sei concorrenti, e non sarà facile. Per aiutarci nel compito, lungo il percorso si possono trovare dei power up di vario tipo: turbo, scudi temporanei e



▲ Gli effetti luce, come altre decine di particolari, sono stati mutuati da Wipeout.

missili teleguidati. Sono anche presenti dei **Timewarp** che rallentano tutti gli altri concorrenti per un tempo limitato; l'**Icesheet** ghiaccerà la pista di fronte a tutti gli altri giocatori facendo perdere loro il controllo. Sulla pista, e non necessariamente sulla parte che chiamiamo "pavimento", si trovano anche dei velocizzatori, frecce blu che forniscono un momentaneo sprint.

OPZIONE SPLIT SCREEN



Ecco la partenza di una gara in split screen. Purtroppo mi vedo costretto a rinnovare la polemica sulla mancanza dell'opzione link: avranno costruito migliaia di cavi link per qualche motivo, o no? Lo split screen, benché comodo (non bisogna portare un'altra TV, non bisogna avere due copie del gioco e non sono necessarie due PSX), rende il gioco a due molto difficile. Chiunque abbia provato lo sa: inevitabilmente

l'occhio scappa sul quadro avversario con conseguenze catastrofiche. Per effettuare una buona gara, in qualsiasi gioco, bisogna essere concentrati, e un mezzo schermo che se ne va per i fatti suoi (quello avversario) risulta fastidiosissimo. Per fortuna almeno il gioco non rallenta!



Nell'immagine a fianco si può apprezzare l'arma che funziona come un portale spazio/temporale. Utilizzandola sarete immediatamente trasportati di fronte al concorrente che ci precede. Un'opzione da tenere sempre in considerazione per ogni evenienza di gioco.

Eccoci all'ultimo giro! Il concorrente in alto è più avanti: lo si può notare nella schermata di quello sotto. L'ideale sarebbe che quello in seconda posizione salisse sul soffitto correndo sulle pareti del tunnel, prendesse i velocizzatori e si portasse in testa. Più facile a dirsi che a farsi.



A riprova di quanto detto, se normalmente vi va insieme la vista quando correte su tracciati di giochi abbastanza lineari, provate a immaginare cosa vuol dire correre con i semi-schermi che ruotano! Se poi ci provate in soggettiva, riceverete la nomination per l'ubriaco dell'Anno.



PAROLA D'ORDINE: DISTRUZIONE!

In **Rollage**, a differenza di altri giochi di guida, uno dei metodi per ostacolare gli altri partecipanti è quello di distruggere gli edifici lungo il percorso e, se non farglieli crollare addosso, quantomeno creare degli improvvisi ostacoli che li rallentino. Se non possedete un missile per far crollare un palazzo su un concorrente davanti a voi, potete urtare le colonne portanti di quelli lungo la vostra strada e fare in modo che crollino su chi è dietro di voi. Ecco un paio di esempi:



Qualche simpaticone ha lanciato un missile sul palazzo di fronte a noi; sarebbe meglio rallentare, ora.



Il palazzo è in mezzo alla strada, ma si disintegrerà poco dopo l'impatto al suolo. Dovrebbe costituire un ostacolo per il breve tempo del nostro passaggio.

E ora date un'occhiata. Le immagini sono in giusto ordine temporale, non fatevi ingannare: quando l'edificio sta per crollare, è buona norma rallentare. In questo caso ho anche fatto retromarcia per ammirare meglio il crollo del palazzo.



L'edificio crolla. Premete il pedale del freno e tenetelo premuto per attivare la retromarcia.



Avete perso del tempo, ma non siete rimasti incastrati sotto il palazzo. In questo caso, il tempo necessario per "venir fuori" è proporzionale alla resistenza della macchina.

Ecco come un concorrente rimane invischiato in un crollo: lo potete vedere nell'immagine sotto a sinistra, è riconoscibile dagli scarichi rossi. Nell'immagine sotto a destra, invece, è seminato dalle macerie; buon per noi che, passando sulla sinistra, possiamo superarlo.



SCORCIATOIE: REGOLE E CONSIGLI



Ecco un esempio di **scorciatoia**: in questa gara (la seconda della classe Gemini) all'ingresso della grande galleria, sulla sinistra, potete scorgere un ingresso nascosto. Se lo imboccate (IN) uscirete dalla parte opposta (OUT) senza dover percorrere la curva parabolica. Se possedete un missile potete anche abbattere l'edificio che nasconde l'entrata.

Da un'altra angolazione, risulta più facile intuire come procedere nel taglio: nel caso rappresentato nelle immagini, qualcuno ha avuto la nostra stessa idea. Male per lui che l'abbiamo visto. Infatti abbiamo un razzo puntato su di lui: lanciamolo e godiamoci i fuochi d'artificio.



LENNY - USA

Età: 25

Stile di guida: più propenso alle sportellate che alle finezze, Lenny urterà i suoi avversari piuttosto che superarli. Userà ogni mezzo per vincere senza curarsi di chi si farà male. Odia perdere ed è facile che ci scappi la rissa quando questo succede.

Background: quando non corre si reca a fare snowboard (spingendo gli altri fuori pista) o sulle assolate spiagge californiane per "pompare".

Velocità: *****
Accelerazione: *
Grip: ***
Resistenza: *****



RIA - ITALIA

Età: 31

Stile di guida: avendo la macchina meno resistente di tutte, Ria cercherà di evitare il contatto con gli altri concorrenti lasciando "parlare" il suo fantastico motore. E' fredda e calcolatrice quando è sotto pressione e si aspetta di vincere ogni gara.

Background: Ria sovvenziona la sua passione per la guida con i fondi della sua agenzia di moda.

Velocità: *****
Accelerazione: *****
Grip: *****
Resistenza: **



LOTHAR - GERMANIA

Età: 39

Stile di guida: Lothar è preciso ed efficiente in ogni occasione: utilizza le migliori traiettorie di guida ed è molto accurato nell'uso delle armi. Per lui conta solo vincere; un secondo posto non è veramente accettabile. Tutto questo lo fa diventare la scelta migliore in assoluto.

Background: Lothar è stato un ingegnere prima di dedicarsi alla guida professionistica.

Velocità: ****
Accelerazione: *****
Grip: *****
Resistenza: *****



JET E TETSUO - GIAPPONE

Età: 17 e 19

Stile di guida: avere fratello e sorella sulla stessa macchina significa osservare uno stile di guida che riflette entrambe le personalità: lui è il più concreto e mantiene la macchina nelle giuste traiettorie, mentre lei si prende dei rischi che spesso non pagano.

Background: dopo aver partecipato a numerose gare "di strada" per guadagnare soldi con le scommesse, i fratelli ora cercano di competere con i "grandi".

Velocità: **
Accelerazione: *****
Grip: *****
Resistenza: **



LEON - FRANCIA

Età: 28

Stile di guida: è il più talentuoso tra i corridori; purtroppo, a volte lascia che il suo temperamento prenda il sopravvento. Se si dovesse incaponire contro qualcuno, si scorderà di vincere per cercare di pareggiare i conti. La poca pazienza di cui dispone lo ha spesso portato a trovarsi in mezzo a delle risse che terminano solo quando è "andato in pari".

Background: nato e cresciuto nella ricchezza, Leon passa la maggior parte del suo tempo accompagnandosi con facoltosi sportivi e star del cinema.

Velocità: *****
Accelerazione: **
Grip: *****
Resistenza: *****



TONY - INGHILTERRA

Età: 20

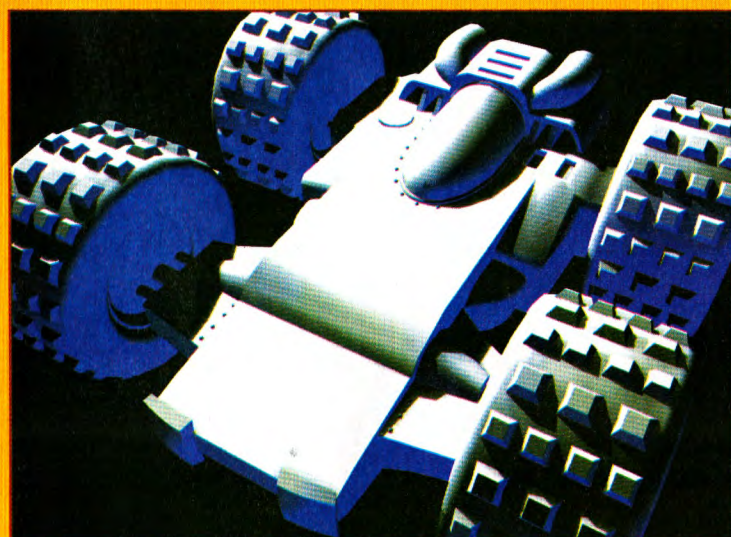
Stile di guida: Tony non ha il senso del pericolo e non si fermerà per evitare ostacoli o altre macchine. Resistente come Lenny, ma il grip molto basso spesso lo porta a controsterzare. Non è abile nell'uso delle armi, ma spesso riesce a terminare la gara per la sua incredibile forza. E' un giovane corridore immaturo che ha messo a punto la sua vettura. È stato visto passare lentamente sulla promenade con lo stereo della macchina a tutto volume.

Background: ha abbandonato gli studi per dedicarsi alla messa a punto della sua auto.

Velocità: *****
Accelerazione: *****
Grip: **
Resistenza: *****



DNA DI UNA GABBIA ROTOLANTE



Il termine **Rollcage** è utilizzato per indicare la presenza di una specie di gabbia attorno all'auto. Questa può infatti saltare, rimbalzare, correre a testa in giù come se niente fosse. L'auto non si distruggerà mai e il suo livello di forza indica la

velocità con cui uscirà dagli incidenti, dal crollo dei palazzi e dagli scontri con le altre auto. E' la particolarità più divertente del gioco: correre lungo i bordi di un tunnel e uscire a mezz'aria per atterrare a testa in giù! Ne andrete pazzi...

ROTAZIONI A VOLONTÀ

Durante la corsa potete scegliere la traiettoria che preferite. Nei giochi normali questa è limitata a un piano orizzontale che corrisponde al manto stradale.

In **Rollcage** potete anche correre lungo le pareti (foto 1); se prose-



guite lungo questa traiettoria, alla fine della parabolica, potreste ritrovarvi così (foto 2).

Il vantaggio che potete trarre dall'utilizzo di queste traiettorie, oltre all'evidente guadagno di spazio per i sorpassi, è la possibilità di utilizzare i power up e i velocizzatori



situati sul soffitto. In questo caso (foto 3) stiamo per transitare su dei velocizzatori. Se la traiettoria impegnata non è più che corretta, la forte velocità vi spingerà a spirale sulle pareti del tunnel facendovi perdere il controllo del mezzo. Un'altra ipotesi è quella che, all'uscita del tunnel, vi potreste trovare sospesi in aria a testa in giù (foto 4); non preoccupatevi, le possibilità della vostra auto sono quasi illimitate e atterrare sulla testa provocherà solamente una rotazione della telecamera. Una volta toccata terra potrete continuare a correre normalmente.



WIPEOUT, UN TERMINE DI PARAGONE

L'immediato paragone con **Wipeout** è spontaneo, soprattutto perché le frecce sono state inserite senza cambiamenti grafici e, insieme alle armi, sono gli elementi che i due giochi hanno in comune. Si corre su venti circuiti, dieci dei quali si trovano sparsi per le tre Leghe: **Gemini**, **Scorpio** e **Taurus**. Quattro circuiti sono esclusivamente da giocare in deathmatch, tre sono a unico appannaggio del multiplayer, due sono nascosti mentre l'ultimo è un circuito di allenamento. Ci sono sei piloti con altrettante macchine con cui correre: ognuna di queste ha caratteristiche diverse. Quando sono pilotate dal computer, queste macchine hanno una condotta di gara che rispecchia la personalità del pilota e reagiranno in maniera diversa ai nostri attacchi. Guidare le auto di **Rollcage** rappresenta già di per sé una sfida: l'alta velocità rende complicata la gestione delle traiettorie che, per fortuna, possono essere impostate in maniera abbastanza precisa con la manopola del joypad analogico: inoltre, questo vibrerà a ogni (frequente) sollecitazione alla quale la macchina è soggetta lungo la corsa.

UNA GRAFICA DA PAURA

La resa grafica, come d'abitudine **Psygnosis**, è ottima; il feeling della velocità, soprattutto in soggettiva, è quanto mai reale. I colori sono sfavillanti, senza per questo andare a intaccare la fluidità:



▲ I lampi sulla destra indicano che alcune astronavi stanno per depositare dei power up.

sembra che solo la **Psygnosis** possiede la ricetta dell'Incantesimo della Fluidità ad Alta Velocità. Una menzione particolare la merita la colonna sonora: come sempre per **Psygnosis**, nei giochi ad alta velocità il commento musicale è affidato alle più solide band di drum'n'bass/techno/jungle/hip-hop presenti sul mercato. Fece furore la "Firestarter" strumentale dei **Prodigy** inserita in **Wipeout 2097**; **Rollcage** non è da meno, potendo annoverare tra i suoi artisti gente del calibro di **Goldie** e **Wildlife**. Se non siete fanatici di questo genere, questi nomi potrebbero non dirvi nulla, ma anche i sordi avranno potuto sentire per radio o televisione il grande **Fatboy Slim** con la sua "Rockafella Skunk (Right about now, the Funk Soul Brother!)". Anche questa, insieme al "Killer Renegade Master", è presente in **Rollcage**.

Crash Bandicoot Warped

DI MASSIMO CARBONI

Planet Voto

90

- A favore**
- Grafica grandiosa
 - Soluzioni tecniche d'avanguardia
 - Estrema varietà di situazioni
- Contro**
- Troppo semplice in quasi tutte le fasi del gioco
 - L'esplorazione dei diversi livelli non è all'altezza di Spyro the Dragon

Uka Uka è tornato! Certo, è solo una maschera, ma è davvero incavolato nero, forse perché a Carnevale c'è gente che preferisce vestirsi da Sailor Moon... Ecco, finalmente, la terza avventura su PSX del coyote più amato del mondo dopo Willy: il piccolo Crash.



Crash e la sua sorellina **Coco** si stanno godendo un meritato periodo di riposo dopo le ultime faticose avventure del secondo episodio, quando una minaccia dalle inquietanti sembianze di una maschera voodoo - **Uka Uka**, la trasposizione malvagia della maschera **Aku Aku** - proietta la sua sinistra ombra sul terzo episodio della serie, costringendo i due eroi a tornare in azione.

ANDIAM, ANDIAM... ANDIAMO A LAVORAR

Quindi il caro buon vecchio **Crash** è costretto a tornare al lavoro proprio sotto Natale, periodo in cui anche i tramvieri si concedono un meritato riposo, e oltre a **Uka Uka** deve fronteggiare una vecchia conoscenza: il malvagio, cattivissimo, abietto, lurido

Aku Aku, è triste perché la sua nemesis malvagia stà per colpire.

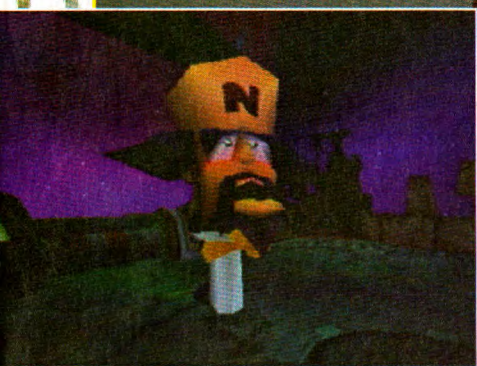


▲ Crash davanti alla torre delle scelte: da qui si parte per ognuno dei cinque livelli.

e nefando **Dr. Cortex**! Il simpatico marsupiale - Crash dovrebbe essere un brillante incrocio tra un lupo di Tasmania, tipico marsupiale australiano, e un coyote - inizia la sua nuova avventura su



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafica										10
Gameplay										10
Sonoro										9
Longevità										7
Originalità										9



▲ Il luridissimo Dr. Neo Cortex. La sua unica ragione di vita è contrastare la popolarità di Crash. Fate attenzione a dove andate.

una specie di ponte che conduce a cinque pulsanti a scomparsa che, avvicinandosi, si sollevano dal suolo consentendo al buon Crash di premerli (eufemismo: trattandosi di pulsanti delle dimensioni di un tombino per azionarli bisogna saltarci sopra a piedi uniti!). Attivando ogni singolo pulsante compare una sfera che è la porta per i primi cinque livelli (prequel: in tre il protagonista è proprio il simpatico Crash, per i restanti due viene delegata la sorellina Coco).

UNA GRAFICA SBALORDITIVA

Il livello grafico di **Warped** è davvero impressionante; basta saltare nel livello **Giurassico** - a proposito, qui il rischio è di vedersi capitare sulla schiena un Triceratopo di discrete dimensioni - per accorgersi di



▲ Ecco una delle manifestazioni più evidenti della Z-buffering-split reflection.

come i dettagli siano studiati in modo maniacale. Infatti, all'inizio di questo livello **Crash** si troverà immerso in una specie di acquitrino paludoso dalle ginocchia in giù. Osservando l'acqua (secondo eufemismo!) si tratta di un putridume mefitico assai poco limpido) si può notare come essa rifletta la parte di Crash che rimane emersa. Un simile effetto non era mai stato realizzato su PlayStation: in passato Crash rifletteva la propria immagine su lastre di ghiaccio e comunque sempre su superfici compatte e ben definite, mai sull'acqua!

Z-BUFFERING-SPLIT REFLECTION

È il nome della routine che ha consentito ai programmatori della **Naughty Dog** di ottenere questa meraviglia. Si può tranquillamente gridare al miracolo, soprattutto considerando le ormai evidenti limitazioni di hardware che la PlayStation pone nello sviluppo dei giochi di ultima generazione;



▲ Con **Warped** la grafica di CB ha fatto un salto in avanti: guardate gli spruzzi d'acqua.

certo, magari Crash non cammina sulle acque, ma ci sguaizza dentro con un certo realismo.

Le innovazioni e il livello grafico generalmente alto rappresentano il punto più interessante di quest'ultimo (ma si comincia già a buttare giù le prime idee per il prossimo episodio). Il motore grafico è abbastanza fluido da non comportare rallentamenti neanche in presenza di grafica complessa e di texture molto dettagliate, il gioco scorre



▲ La varietà di colori presenti in ogni momento del gioco rendono **Warped** davvero fantastico!

via a 30 frame al secondo senza perdite di fotogrammi e con grandissima fluidità. Le ombre, che nei precedenti episodi erano solo delle macchie informi, in questo fantastico **Warped** riproducono esattamente i profili degli oggetti e dei personaggi che le proiettano.

GUIDO PIANO...

In questo terzo capitolo della serie, **Crash** e la sorellina **Coco** hanno la possibilità di pilotare mezzi molto divertenti, dal biplano stile Barone Rosso all'astronave fantascientifica, ma quello che obiettivamente risulta essere il più divertente in assoluto è la moto d'acqua - **Jetski** - che Coco dovrà pilotare in uno dei primi cinque livelli.

Il realismo delle traiettorie è davvero impressionante. Accelerando con il pulsante X e virando con il direzionale si avrà la tangibile sensazione di perdere il controllo del mezzo a causa dell'incidenza delle onde sull'assetto del Jetski. Da notare anche le scie d'acqua disegnate e gli spruzzi estremamente realistici, tanto da far pensare a una vera e propria simulazione di moto d'acqua invece che a un singolo livello all'interno di un Platform 3D. Proprio per queste divagazioni sul tema

POTENZIAMENTI, LA SECONDA VITA DI CRASH



Non si vive di solo **spin**, anzi; se il nostro marsupiale dovesse fare affidamento solo sulle sue vorticosi giravolte modello **Carla Fracci**, difficilmente potrebbe raggiungere la fine dei vari livelli. Fortunatamente, nel corso del gioco **Crash** ha la possibilità di acquisire nuove abilità e nuove armi, vediamo quali.

Bazooka: si aziona con il tasto L2, è divertentissimo, con tanto di dotazione di mirino al laser. Serve per azionare interruttori difficilmente raggiungibili e per eliminare i nemici lasciandoli letteralmente basiti, anzi brasati. Da notare che **Crash** lo tira fuori dal taschino come se fosse **the Mask** o **Eta Beta**.



Body slam: serve per demolire le casse rinforzate con sbarre di acciaio. È il primo potenziamento disponibile.

Super spin: versione potenziata del tradizionale spin, allunga la durata dell'effetto trottoia. Se azionato insieme al Double jump trasforma Crash in una specie di tifone impazzito che si abbatte sui nemici con furia devastante.

Double jump: per eseguire salti più alti. Si aziona premendo due volte in successione il tasto utilizzato per il salto normale (X).

Super speed: indispensabile nella modalità Time Trial. Si aziona premendo il tasto R2, serve ad aumentare la velocità di Crash e la lunghezza dei suoi salti.



Platform, **Crash Bandicoot 3** si propone come qualcosa di più complesso di un semplice gioco a piattaforma, seppur con giocabilità a 360°. Come era nelle intenzioni dei programmatori, quest'ultimo capitolo della trilogia si presenta come un buon mix di generi tutti amalgamati dalla grande grafica in 3D.

FACILE... CIOÈ FACILE!

Se fosse uno spot **Telecom**, Crash sarebbe *facile*, invece è *facile*; tuttavia, il problema non cambia. Per completare i primi cinque livelli, raccogliere tutto il raccogliabile e distruggere tutto il distruggibile ci sono voluti 40 minuti. Sinceramente un po' pochini, considerando che il gioco prevede 25 livelli standard più sei livelli bonus. Certo, questa facilità sarà oltremodo apprezzata dai giocatori meno esperti, ma per tutti coloro che hanno stragiocato i primi due episodi suonerà un po' come una limitazione evidente.

Per complicare un po' le cose i programmatori hanno introdotto anche una modalità **Time Trial** - presente anche nel secondo episodio - che consente di affrontare i livelli già superati con lo scopo di portarli nuovamente a termine impiegando il minor tempo possibile. In questo secondo caso la difficoltà aumenta, tuttavia l'idea di ripercorrere i livelli già superati non è di per sé molto stimolante.

▲ **Attenti ai somari, intesi come animali: un bel calcio e ricominciate tutto dall'inizio.**

GEMMA ROSA O RELIC?

Nei livelli in modalità standard Crash, oltre che a distruggere le casse con il classico **Spin** che trasforma il nostro eroe in una trottola impazzita, ha come obiettivo quello di giungere al termine per aggiudicarsi la tanto agognata



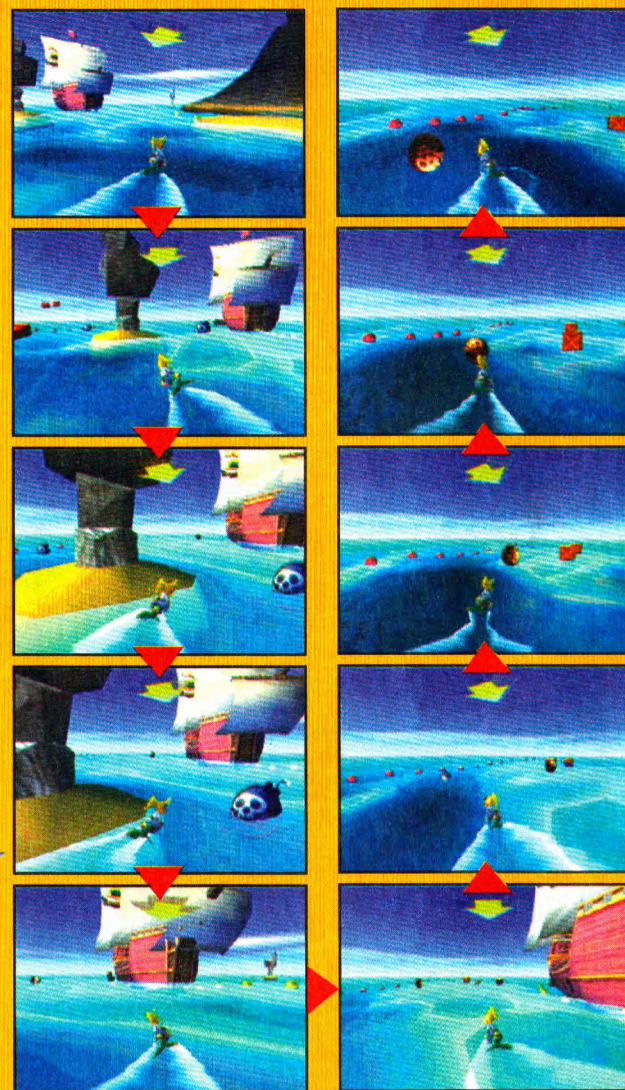
▲ **Gemme e cristalli costituiscono il tesoro che Crash deve cercare e mettere via durante il gioco.**

gemma rosa. Per ogni livello completato in modalità **Time Trial** il premio sarà costituito da un **Relic**, un cristallo assai prezioso. Mettendo insieme gemme e cristalli si potrà accedere a tutti i livelli aggiuntivi, più i sei bonus. Al termi-



▲ **Warped può contare su un migliorato sistema di inquadrature, che hanno aumentato ancora di più la facilità di gioco di questo titolo.**

JETSKY A TUTTA BIRRA!



▲ **Ecco una bella sequenza tratta dal livello con il Jetsky, senz'altro tra i più divertenti. Bisogna raggiungere la montagna che si intravede in lontananza con il sinistro teschio del Dr. Cortex. Tuttavia il percorso non è facile. Coco deve evitare le mine galleggianti e le palle sparate dai cannoni del galeone. In questo caso ne prende una proprio in pieno: altra corsa altro giro!**

CRASH VS. SPYRO: LA SFIDA È LANCIATA

Se fosse un film lo potremmo intitolare "Platform: sfida finale". Perché a contendersi il mercato natalizio in fatto di platform 3D sono stati gli ultimi due nati in casa Sony. Ovvero **Crash Bandicoot** contro **Spyro The Dragon**. Proprio per stabilire quale dei due sia veramente il migliore, abbiamo istituito una specie di lavagna alla Maurizio Mosca, con i voti per ogni categoria.



	SPYRO	CRASH
Motore grafico	10	9
Dettagli grafici	9	10
Varietà di azione	9	10
Varietà Nemici	9	10
Difficoltà	9	7
Frenesia/azione	8	9
Libertà di esplorare	10	8
Caratterizzazione personaggi	9	10
Innovazioni	9	10
TOTALE	82	83

Ragatzzi! Ma è clamoroso! Ehm, cioè, clamoroso; scusate, ma nell'euforia del momento mi si è "moschizzata" la pronuncia. **Crash** batte **Spyro** di un punto! Ma allora è più bello? Complessivamente si può dire che si tratta di due titoli di altissimo livello, un testa a testa la cui conclusione è determinata di volta in volta da elementi di tipo soggettivo. Considerando che si tratta dei due top della categoria, forse vale la pena di averli entrambi!



ne di ogni livello il buon Crash, come in ogni platform che si rispetti, deve affrontare il **boss finale**, e non si tratta certo di uno scherzo. Da notare che nell'evolversi del gioco Crash acquista abilità e potenziamenti ulteriori, un po' come accadeva in altri platform del genere, per permettergli di affrontare i boss finali di ogni livello, sempre più agguerriti, con qualche chance di sconfiggerli. Sempre rimanendo in tema di boss, bisogna segnalare come questi, oltre a essere molto vari, abbiano un'intelligenza artificiale accentuata che ne determina una certa ostinazione a rifiutarsi di farsi eliminare in modo semplice e rapido. Quindi Crash dovrà impegnarsi con strategie studiate ad hoc per cercare di avere la meglio su di loro al termine di ogni livello.

MUOVERSI A 360°

Tutti i livelli sono in terza persona, con soggettiva sulla schiena di Crash e con la possibilità di spostarsi avanti, indietro, a destra e a sinistra, grazie al duttile motore grafico 3D. Nel livello **Giurassico**, invece, la soggettiva è capovolta sulla parte frontale del nostro lupo; tant'è che cercando di sfuggire al Triceratopo il suo avanzamento è verso il giocatore e non in direzione opposta.

Da sottolineare come, forse, l'unico livello poco entusiasmante sia il livello **Sub**, dove Crash, con tanto di bombole e boccaglio, affronta una serie di ostacoli in immersione.



▲ La sezione **Sub** è in un classico sviluppo 2D, ma risulta molto 'goduriosa' sotto il profilo grafico.

Qui la grafica è ottima, le bollicine escono dal boccaglio e l'acqua distorce gli elementi sommersi: tuttavia, il livello ha uno sviluppo in prevalente 2D. Crash, infatti, ha un avanzamento lineare classico dei vecchi platform: può salire, scendere, avanzare o indietreggiare ma non può muoversi in profondità.

VIBRAZIONI POSITIVE

Non sono solo quelle legate alla bellezza e alla varietà del gioco, ma anche e soprattutto quelle che i possessori di **Dual Shock** potranno godere quando **Crash** volerà sul biplano ondeggiante, a simulare le vibrazioni costanti e rumorose del motore; oppure quando **Coco** sarà impegnata a tenere la traiettoria dello Jetski sfidando i marosi, le mine vaganti e le palle di cannone sparate dai velieri ormeggiati.

THE END

Per terminare, si può rilevare come **Crash Bandicoot 3** sia un platform di altissimo livello che, magari, non può vantare lo stesso motore grafico estremamente innovativo di **Spyro the Dragon**, e probabilmente neanche la stessa ampiezza di livelli e situazioni di gioco; tuttavia, le soluzioni grafiche sono a un livello talmente alto da giustificare eventuali manchevolezze. Certo, si arriva al termine molto in fretta, tuttavia **Crash Bandicoot Warped** rappresenta il miglior capitolo della trilogia e speriamo non l'ultimo, anche se così dovrebbe essere: da consigliare appassionatamente a tutti!

COCO E LA GRANDE MURAGLIA

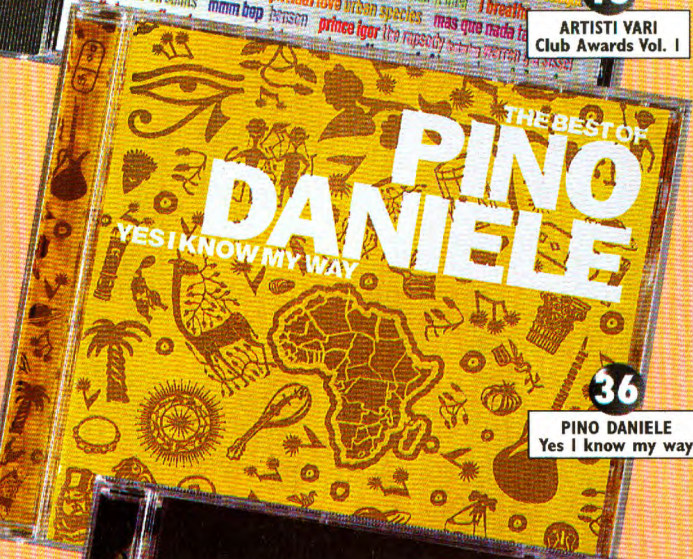


▲ Sempre **Coco** protagonista sulla Grande Muraglia in sella al fido Leoncino. Per la cronaca il leoncino è senza freni, nel senso che corre da solo: non si può rallentare, né fermare, si può solo cercare di evitare gli ostacoli. Particolare attenzione bisogna prestare ai Draghi di carta, vanno saltati con tempismo perché saranno di carta, ma quando ci si sbatte sopra fanno male sul serio...

CLUB AWARDS

18 TOP HITS - ORIGINAL VERSIONS VOLUME 1

raincloud lightness fearily life is a flower sea of trees picture of you beyond some tonight
 acolyte chatty doctor jones again tiddling chimes ringer i breathe
 heat goes on the all sealing i spiritual love urban species mas que nada to
 never ever all saints mmm top person prince Igor the rapscallion



36
PINO DANIELE
 Yes I know my way



51
RADIOFRECCIA
 Colonna sonora film



60
LANNY KRAVITZ
 5

- | | | | | | | |
|---|---|---|--|--|---|--|
| 01 LITFIBA
Croce e delizia | 02 ALL SAINTS
All Saints | 03 DAVE MATTEWS
BAND Before the ... | 04 NEK
In due | 05 JANET JACKSON
The velvet rope | 06 NICCOLO' FABI
Niccolò Fabi | 07 THE CORRS
Talk on the ... |
| 08 RINO GAETANO
La storia | 09 TORI AMOS
From the ... | 10 MIETTA
La mia anima | 11 99 POSSE
Corto circuito | 12 SIMPLY RED
Blue | 13 SOERBA
Playback | 14 DAVID BOWIE
The best of... |
| 15 ARTISTI VARI
Club Awards Vol. I | 16 G. MORANDI
Gli anni '70 | 17 R. ROBERTSON
Contact from the underworld ... | 18 LUCIO DALLA
Gli anni '70 | 19 RICKY MARTIN
Yuelve | 20 E. BENNATO
Gli anni '70 | 21 DIRTY DANCING
Colonna sonora film |
| 22 LITFIBA
Viva Litfiba 2 | 23 THE FULL MONTY
Colonna sonora film | 24 IVAN GRAZIANI
Gli anni '70 | 25 HAIR
Colonna sonora film | 26 LIGHTHOUSE FAMILY
Postcards from heaven | 27 MINA CELENTANO
Mina Celentano | 28 ANOUK
Together alone |
| 29 883
Gli anni | 30 BABYFACE
MTV Unplugged | 31 B. ANTONACCI
Mi fai stare bene | 32 GLORIA ESTEFAN
Gloria | 33 PATTY PRAYO
Gli anni '70 | 34 GARBAGE
Version 2.0 | 35 SARA McLACHLAN
Surfacing |
| 36 PINO DANIELE
Yes I know my way | 37 L. CARBONI
Carovana | 38 ARTISTI VARI
Hit mania dance 1e 2 | 39 EAGLE EYE CHERRY
Desireless | 40 LA PINA
Piovono angeli | 41 BOYZONE
Where we belong | 42 ARTICOLO 31
Messuno |
| 43 N. CAVE & THE BAD SEEDS
The best of... | 44 RENZO ARBORE
Sud(s) | 45 ACE OF BASE
Flowers | 46 MARCO MASINI
Scimmie | 47 RINGO STARR
Vertical man | 48 IVANO FOSSATI
Gli anni '70 | 49 L. BATTISTI
Anima latina |
| 50 MODERN TALKING
Back for good | 51 RADIOFRECCIA
Colonna sonora film | 52 A. BRANDUARDI
Il dito e la luna | 53 SIMPLE MINDS
Neapolis | 54 F. BATTIATO
Gommalacca | 55 LUCIO BATTISTI
Il mio canto libero | 56 ARTISTI VARI
Love |
| 57 ARTISTI VARI
Technopop | 58 LUCIO BATTISTI
Il nostro caro angelo | 59 MASSIVE ATTACK
Mezzanine | 60 LANNY KRAVITZ
5 | 61 THE CITY OF ANGELS
Colonna sonora film | 62 LOU REED
Perfect night | 63 LUCIO BATTISTI
Io tu noi tutti |
| 64 GODZILLA
Colonna sonora film | 65 FUN LOVIN' CRIMINALS
100% Colombian | 66 PAOLO CONTE
Gli anni '70 | 67 LUCIO BATTISTI
La batteria, il contrabbasso | 68 LOU-X
La realtà, la lealtà, ... | 69 R. NATIONAL PARTY
Lascia un pò di te | 70 LUCIO BATTISTI
Umanamente uomo |
| 71 INDIANI
Sacred spirits | 72 MORCHEEBA
Big calm | | | | | |

89
LUCIO BATTISTI
 Emozioni

COSA TI PROPORREMO OGNI TRIMESTRE

Riceverai a casa la Rivista trimestrale con le ultime novità e alcuni titoli speciali, come la "Selezione Club", ossia i successi che i nostri esperti hanno accuratamente selezionato per te.

COSA DOVRAI FARE

Dovrai ordinare ogni trimestre almeno un prodotto di tuo gradimento dalla Rivista, oppure non fare nulla e attendere la "Selezione Club".

QUANTO DURA L'ASSOCIAZIONE

Dura inizialmente due anni, e sarà rinnovata gratuitamente di anno in anno. Qualora non desiderassi rinnovare l'associazione al club, ce lo comunicherai per iscritto e ciò non comporterà per te alcun costo aggiuntivo.

GARANZIA DI RISERVATEZZA

Ok Musica garantisce la massima riservatezza dei dati da te forniti e ti offre la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di inviarti proposte commerciali.

IN COLLABORAZIONE CON LE MIGLIORI CASE DISCOGRAFICHE



SOLO REGISTRAZIONI ORIGINALI

OK MUSICA - Via E. Fermi, 2
 20090 Trezzano s/n - Milano

3 CD A S O L E 29.700 LIRE



73 LUCIO BATTISTI
Una donna per amico



78 LUCIO BATTISTI
Lucio Battisti



83 V. CAPOSSELLA
Live in volo



88 CORONA
Walking on music

- 109 AEROSMITH
Nine lives
110 ENYA
Paint in the sky ...
111 ZUCCHERO
Greatest hits
112 PINO DANIELE
Dimmi cosa succede...

- 113 C. BAGLIONI
Diario Baglioni
114 ERIC CLAPTON
Pilgrim
115 RADIOHEAD
Ok computer
116 M. BOLTON
My secret passion
117 F. DE GREGORI (2CD)
La valigia dell'attore

- 118 ELISA
Pipes & flowers
119 LITFIBA
Mondi sommersi
120 PRODIGY
The fat of the land
121 CELINE DION
Falling into you
122 JAMIROQUAI
Travelling
123 M. JACKSON
Blood on the ...
124 BEE GEES
The very best of ...
125 LIONEL RICHIE
Truly: the love songs

- 126 SIMPLY RED
Greatest hits
127 CHUMBAWAMBA
Tubthumper
128 RENATO ZERO (2CD)
Gli anni '70
129 ELIO E LE STORIE
TESE Del meglio ...
130 VASCO ROSSI
Nessun pericolo ...
131 ELTON JOHN (2CD)
The very best of ...
132 VASCO ROSSI
Rock
133 A. MORISSETTE
Jagged ...
134 DOORS
Greatest hits



74 CLEOPATRA
Comin'atcha!



75 LUCIO BATTISTI
Una giornata uggiosa



76 ARTISTI VARI
Mystica Musica del III millennio



77 DELTA V
Spazio



79 MARIO VENUTI
Mai come ieri



80 ARTISTI VARI
Jamaica time



81 ARTISTI VARI
Hotel California



82 KHALED
Haifa



84 DEPECHE MODE
The single 86-98



85 A. FRANKLIN
A rose is still a rose



86 CHRIS REA
The blue cafe



87 MARIAH CAREY
Butterfly



91 ARTISTI VARI
Rock '70

92 VASCO ROSSI
Canzoni per me



90 MADONNA
Ray of light



93 ALEXIA
The party



94 NEFFA
107 elementi



95 N. IMBRUGLIA
Left of the middle



96 CELINE DION
Let's talk about ...



97 M. ZARRILLO
L'amore vuole amore



98 POOH
The best of ...



99 BACKSTREET BOYS
Backstreet back



100 SPICE GIRLS
Spiceworld



101 LIGABUE
Su e giù da un palco



102 AQUA
Aquarium



103 PROZAC+
Acido acido



104 883
La dura legge del gol



105 BRYAN ADAMS
Unplugged



106 OASIS
Be here now



107 NOMADI
Le strade, gli amici ...



108 LITFIBA
Viva Litfiba

OK MUSICA
IL PRIMO MUSIC CLUB

Buono di Adesione

Sì, desidero associarmi ad OK Musica.

- Invieremo i 3 CD che ho scelto e che indico qui a lato. Indico anche un altro titolo di riserva nel caso in cui uno dei 3 fosse esaurito.
- Dopo aver ricevuto i 3 prodotti pagherò solo L. 29.700 più L. 8.500 per contributo alle spese d'imballo e spedizione.
- Come Socio del club, il mio unico impegno sarà un acquisto al trimestre. Se non vi parrà un mio ordine entro la data indicata nella Rivista, significa che desidero ricevere, dopo essere stato preavvisato, la "Selezione Club" del trimestre.
- La mia adesione dura due anni e sarà rinnovata gratuitamente di anno in anno, salvo mia disdetta scritta tre mesi prima della scadenza.
- Potrò esercitare il diritto di recesso restituendo, entro 7 giorni dal ricevimento, i prodotti da me scelti e inviando nota scritta allo stesso indirizzo.

Preferisco la musica:
(indicare con X una sola casella)

- 1 italiana
2 internazionale

Consento che i miei dati possano essere trasmessi ad altre aziende di vostra fiducia che fanno pubblicità per posta per inviarmi proposte commerciali, campioni gratuiti ed omaggi (legge 675/96).

☐ Barra questa casella solo se intendi rinunciare a questa opportunità.

Compila e spedisce in busta chiusa a: **OK MUSICA, C. P. N. 113 UFFICIO P.T. 28066 GALLIATE (NO)** oppure invia al numero di FAX 02/48400109.

CODICI SCELTI

SIG.ra ☐ SIG. ☐ SIG.na ☐

RISERVA

Nome

Cognome

Città

Prov.

C.A.P.

Via

Numero

Data di nascita (g.m.a.)

Prefisso

Telefono

PER I MINORENNI
FIRMI UN GENITORE

Firma

Ogni adesione è sottoposta all'accettazione di OK Musica. Offerta riservata ai non Soci. Non possiamo evadere ordini privi di firma.

UN'OCCASIONE IN PIÙ!
Se vuoi, riceverai un altro titolo a **L. 16.000**

Indica qui il numero di codice

90011958

SCRIVERE IN STAMPATELLO

Casa: **Codemaster**
Genere: **Simulazione automobilistica**

Numero giocatori: **1-2 (split screen, fino a 4 in link mode)**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock, NegCom, volante e pedaliera**

TOCA 2

SPECIALE DI ANTONIO PERNA

Planet Voto

90

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 9

Sonoro 10

Longevità 9

Originalità 8

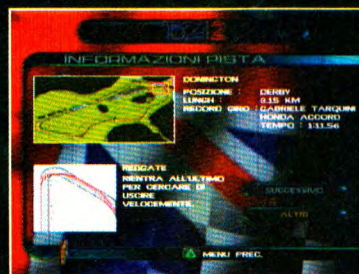
Il gioco di corse più in voga del momento non ha più segreti. Dopo aver consumato la Play per un mese abbiamo finalmente la chiave d'accesso a TOCA 2. Un vero e proprio 'corso di guida' per imparare a vincere su tutte le piste del Campionato Britannico. Indossate il casco, sistemate il volante e via... tutti in pista!



DONINGTON



stretta, quindi procedete a manetta e dopo alcune semplici curve arriverete alla curva **McLeans**, stretta e sulla destra. E' la curva più importante del tracciato: percorretela troppo lentamente e perderete



- Sul rettilineo principale tenetevi sulla sinistra per poter entrare meglio nella curva **Redgate** a destra. Iniziate a decelerare in anticipo e curvate all'ultimo momento per tagliare la traiettoria e accelerare in pieno in uscita.

- Dopo l'ampio curvone **Hollywood**, sulla destra superate ad alta velocità e



posizioni, arrivate troppo veloci e finirete sul prato!

- Dopo la curva **Coppice** a destra, non troppo impegnativa, tenete la destra e frenate bruscamente ma senza bloccare le



senza frenare la variante **Craner** con poche decise correzioni di traiettoria.

- Rallentate in anticipo per entrare nell'**Old Hairpin**, una secca curva a destra molto



ruote prima di entrare nella variante a "esse". Cercate di stare sulla sinistra e approfittatene per superare le auto del computer che tendono a frenare con grande anticipo.

PLANET SPECIAL



SILVERSTONE



- Date subito gas per guadagnare qualche posizione, il rettilineo molto lungo vi consentirà di schiacciare a fondo la tavoletta. Attenzione però alla prima curva a destra, la **Copse**: è molto veloce, quindi cercate



di frenare il meno possibile e di tagliare la curva verso l'interno, accelerando al massimo in uscita.

- Ora tenete il centro della pista e accelerate al massimo. Vi attende una chicane molto veloce sinistra-destra che potete prendere quasi 'dritta' sfruttando i cordoli interni. Attenzione però alla successiva curva, la **Maggotts**. E' pericolosa, in molti



escono o causano incidenti. Quindi rimanete intorno ai 120 Kph e iniziate a sterzare vicino al cartello: a 100 metri lasciate l'acceleratore, a 50 metri frenate, quindi girate con decisione a destra. Cercate di frenare con piccoli colpi veloci invece di premere a fondo il freno per evitare di perdere aderenza, quindi date gas in uscita.

- Una doppia chicane abbastanza facile, la **Ireland Esses**, che va presa utilizzando più possibile una linea centrale alla pista facendo attenzione a mantenere l'assetto

(anche se è possibile tagliare sul prato, ma lo fate a vostro pericolo), ci porta velocemente alla **Abbey Curve**. Qui il gioco si fa duro, ma attenti: frenate appena in vista della leggera curva a destra che precede la Abbey. Quindi vi spostate vicino al cordolo sinistro e appena inizia la curva tagliate dall'esterno della pista. Occhio a non prendere la strada sbagliata.

- Dopo aver passato il ponte e preso a tutta la leggera curva destrorsa, il **Bridge Corner**, cominciate a frenare a piccoli tocchi. Quindi portatevi all'esterno della pista per tagliare



alla corda la **Priory** (sinistrorsa), rimanete all'esterno, quindi prendete con cautela la **Brooklands** (tra i 130 e i 150 Kph). Qui è importante uscire in piena accelerazione sfruttando al massimo i cordoli.

- Breve rettilineo tenendovi sempre al centro della pista, quindi affrontate la **Luffield** dall'esterno verso l'interno a velocità controllata. Usate i cordoli per non scendere troppo di giri.



- Già la tavoletta, piccola curva a destra senza alzare il piede (anzi il dito) prima di arrivare sul guardrail.

LA SCELTA DELLA MACCHINA

Tutte le vetture di **TOCA 2** hanno caratteristiche uniche che le identificano. Per scoprire qual è la vettura che si sposa meglio alle vostre caratteristiche di guida provate a guidare per un paio di giri a **Donington** su tutte le macchine. Le auto che danno migliori prestazioni sono quelle più potenti, cioè **Honda Accord**, **Audi A4** e **Volvo 240**. All'inizio, comunque, è

I La Fiesta può essere guidata



come un'altra macchina TOCA, ma è più lenta.

I La Van Diemen risente di



molto sottosterzo ed è molto meno resistente in caso di eventuali collisioni.

I Lister Storm, AC Superblower, TVR Speed 12, Grinnall Scorpion e Jaguar



hanno bisogno di essere portate ciascuna con un particolare stile di guida. Occorrerà molta pratica prima di essere competitivi. A differenza delle vetture del campionato TOCA, con le quali è possibile lasciare il freno fino a 75-50 metri da una curva e continuare a frenare quando si sterza, con una macchina speciale bisogna iniziare a frenare prima, da circa 100 a 150 metri (con la **Jaguar** in particolare modo) e seguire la curva senza usare del tutto il freno. Inoltre, in uscita dalle curve bisognerà appena toccare il pedale dell'acceleratore se non si vuole incappare in drammatici testacoda. La **Scorpion** è da considerare come una versione più nervosa della **Van Diemen**. Anche in questo caso la sperimentazione è la chiave migliore per poter valutare la performance di una macchina.

meglio abituarsi a guidare con le vetture più equilibrate, come **Renault Laguna** e **Nissan Primera**.



Quando, invece, scegliete di correre con una delle **MACCHINE SPECIALI** è importante tenere conto di quanto queste vetture debbano essere manovrate in modo differente rispetto a quelle del campionato TOCA.

KNOCKHILL

- Tenete la sinistra dopo il traguardo e preparatevi alla curva a destra in fondo al rettilineo: è



importantissimo impostarla al meglio, soprattutto al primo giro dopo il via, per evitare di perdere un mare di posizioni. Evitate di appoggiarvi troppo al cordolo interno perché potrebbe farvi perdere il controllo.

- La successiva curva a sinistra va presa con delicatezza, seguendo al meglio la traiettoria ideale; cercate di uscire al centro della



pista e frenate per girare a destra alla successiva curva **McIntyre**, che piega a destra.

- Date gas nella variante che segue e spostatevi sulla sinistra per



attraversare la chicane; sfiorate lo sterrato sulla sinistra, quindi girate a destra e accelerate al massimo lungo il breve rettilineo che vi aspetta.

- La curva **Clark** che segue va impostata con cura. All'ingresso spostatevi sull'esterno, quindi tagliate lungo la traiettoria più interna e uscite in accelerazione



lasciandovi portare di nuovo verso l'esterno per sfruttare tutta la strada a disposizione.

- Date gas sul rettilineo e impostate una bella frenata robusta dopo aver superato il cartello dei 100



metri; staccate e curvate solo all'ultimo, quindi uscite in accelerazione piena. Se riuscite a seguire correttamente la curva questo è un ottimo punto per superare un po' di avversari.



Una bella e pericolosa sequenza di manovre kamikaze: frontale contromano, sportellate a go-go, testacoda in mezzo al gruppo. Così si è certi della squalifica a vitali!

THRUXTON

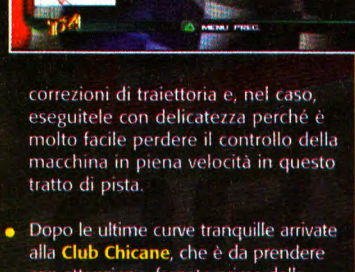


- Subito dopo la linea del traguardo il circuito piega leggermente a destra per poi stringere un po' e quindi deviare a sinistra verso la discesa; tenetevi sul lato destro prima di cur-
- Dopo un'altra curva piuttosto pigra ne trovate una più chiusa in prossimità del villaggio; da qui in poi è tutto da percorrere in accelerazione piena. Cercate di ridurre al minimo le



vare a sinistra, e non dovrete incontrare difficoltà. Frenate prima della svolta e percorretela senza usare più il freno, quindi accelerate in pieno in uscita.

- Dopo una serie di varianti piuttosto semplici arriverete a una piccola salita dopo la curva **Seagrave**. Qui c'è la



correzioni di traiettoria e, nel caso, eseguitele con delicatezza perché è molto facile perdere il controllo della macchina in piena velocità in questo tratto di pista.

- Dopo le ultime curve tranquille arrivate alla **Club Chicane**, che è da prendere con attenzione; frenate prima della variante ed entrate al suo interno quanto più dritti possibile per superarla in accelerazione tagliando sui bordi. Fate attenzione alla barriera che si trova sulla sinistra e cercate di mantenere una traiettoria assolutamente rettilinea, quindi in uscita sparatevi sul traguardo a tutto gas.



Memorizzatene la posizione e cercate di seguire la traiettoria con meno correzioni.

BRANDS HATCH



- Il circuito più breve ma anche più tortuoso necessita particolare attenzione alla guida. La

che gira a sinistra spostandovi sulla destra del tracciato. Iniziate a sterzare appena vedete l'ultimo albero alla vostra destra: entrate larghi e stringete alla corda per uscire in accelerazione.

- Se avete strada libera potrete percorrere in pieno la curva **Surtees** andando a chiudere



prima curva a destra, la **Paddock Hill**, deve essere presa bene in traiettoria mantenendo la destra. Frenate all'ultimo momento e correggete ancora la traiettoria sulla destra per tagliare al massimo l'angolo, quindi uscite in piena accelerazione.

- Sotto il ponte spostatevi leggermente sulla sinistra, quindi fre-



prima sul cordolo di sinistra e poi su quello di destra seguendo la traiettoria migliore.

- Alla curva **McLaren** frenate in anticipo e memorizzate bene la traiettoria perché la salita non lascia troppo tempo per prendere le misure a vista. Mantenete



nate alla grande e in anticipo perché vi aspetta il tornante **Druid's Bend** a 180°. Cercate di essere delicati con il gas, tenete appena un po' su di giri il motore una volta superato il vertice della curva, quindi date gas non appena ritornate in traiettoria di uscita.

- Prendete la curva **Graham Hill**



una velocità costante per non sbandare.

- Appena riuscite a distinguere l'ingresso ai box accelerate a tavoletta e mantenetevi dritti verso il traguardo per partire lanciati per un altro giro. Sfruttando la scia è possibile superare parecchie vetture.

LE DIECI REGOLE D'ORO DI TOCA 2

1- IMPARATE BENE I TRACCIATI

Vi sembrerà banale, ma la pratica su un tracciato non è mai abbastanza.

Memorizzate le curve e le asperità di ogni circuito: per realizzare il miglior tempo su un giro avete bisogno di imparare alla perfezione ogni tracciato. E per farlo vi servirà un sacco di pratica... e qualche incidente!



2- FAMILIARIZZATE CON LE MACCHINE

Le macchine hanno un comportamento su strada differente, in rapporto alla potenza che possono esprimere e alla maneggevolezza. Trovate quelle che si adattano meglio al vostro stile di guida e imparate a conoscerne il carattere. Renault e Nissan sono le vetture più equilibrate. Ma anche con loro si rischia un bel testacoda.



3- MANTENETE UN GUIDA PULITA

Ottenere un buon tempo di qualificazione è molto importante, e nei livelli più avanzati è anche più difficile. La

cosa più importante è non lasciarsi prendere dalla fretta, la seconda è non diminuire mai la concentrazione, anche quando sapete di essere



in testa con un buon margine di vantaggio rispetto agli altri.

4- SETTATE BENE LA MACCHINA

Il comportamento su strada dell'auto è frutto anche degli assetti che avete

impostato sulla meccanica; questi hanno un'influenza fondamentale sul risultato finale che si ottiene nei vari tracciati. Fate tutte le prove possibili per cercare di individuare quali siano le impostazioni migliori.



5- IMPARATE A USARE I FRENI

Il consiglio per chi gioca per la prima volta a TOCA 2 è di usare i freni! Questo non è un gioco esclusivamente arcade, e la dinamica di comportamento delle macchine è simulata realisticamente. Quindi, entrare in curva alla velocità massima può risultare in un clamoroso testacoda.

Mantenetevi con la macchina al centro della pista, rallentate prima di cominciare a curvare, imboccate la curva senza frenare (al massimo correggete) e uscite con la massima accelerazione per riprendere velocità.



6- MANTENETE LE TRAIETTORIE INTERNE

Per imparare a prendere le curve nel modo corretto seguite la linea interna e usate le altre auto per farvi guidare. A seconda della vettura che state guidando dovrete parzializzare l'acceleratore



e il freno. L'opzione time trial è disegnata apposta per aiutarvi a perfezionare l'entrata e l'uscita dalle curve.

7- CERCATE LE SCORCIAIOIE

Alcuni percorsi hanno delle utili scorciatoie nascoste che si possono utilizzare per tagliare le chicane e le curve più lente.



8- EVITATE ASSOLUTAMENTE L'ERBA

Andare fuori tracciato può essere rovinoso per l'assetto della vostra macchina. Se vi accorgete che la macchina sta cominciando a girare su se stessa, riducete l'accelerazione e raddrizzate gentilmente il volante in controstegno. Se finite sull'erba proseguite piano e in linea retta finché non tornate sull'asfalto; sterzare bruscamente sull'erba potrebbe causare un disastro.



9- CALMA E GESSO

Le manovre brusche non pagano: in TOCA 2 la dinamica di comportamento delle macchine è simulata con grande realismo. Evitate quindi sterzate troppo violente, inchiodate all'ultimo momento e soprattutto manovre azzardate per cercare di risparmiare tempo: l'effetto che ne otterreste sarebbe esattamente quello contrario!

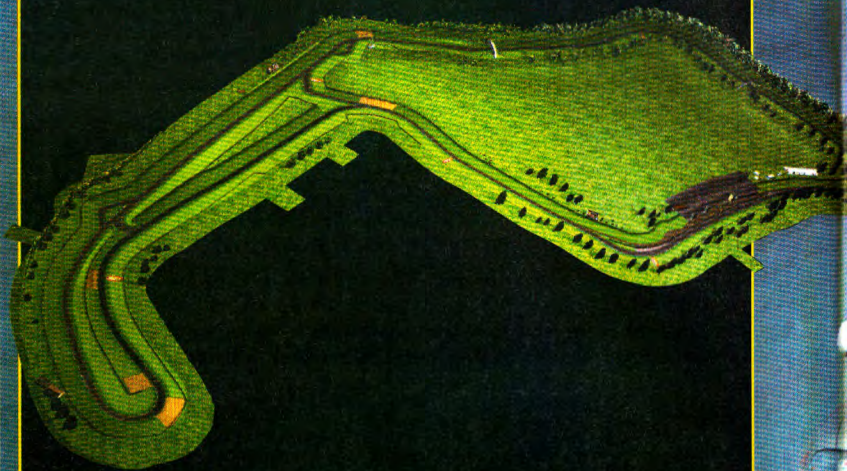


10- LA COSA GIUSTA AL MOMENTO GIUSTO

Come nella realtà, non è possibile superare gli avversari in ogni parte del tracciato, ma solo in alcuni particolari punti. Cercate di memorizzare i punti chiave di ogni pista, quindi guadagnate terreno su chi vi sta davanti in attesa di passarlo senza dover tentare manovre impossibili.



OULTON PARK



• Dalla linea del via date gas a manetta fino alla curva **Old Hall** da affrontare in piena velocità. Mantenete i

• Dopo la collinetta con il ponte segue la curva **Druids**, molto



nervi saldi, tagliate sul cordolo e mantenete la traiettoria; potrete farcela.

• La curva **Cascades** che segue va affrontata dopo una brusca frenata e una secca correzione a destra; subito di seguito si trova la **Fosters**, che



però è piuttosto aperta e consente di mantenere la traiettoria in accelerazione. Le varianti successive possono essere affrontate in pieno se si sfruttano adeguatamente i cordoli.



ampia sulla destra; potrebbe anche essere presa in piena velocità, ma conviene non spingersi troppo al limite per evitare di arrivare troppo veloci al **Lodge**



Corner che si trova alla fine: una curva a gomito molto stretta che piega a destra e vi obbliga a una decisa frenata per evitare di andare a sbattere contro le barriere. Dopo quest'ultimo ostacolo spremete a fondo i cavalli della vostra macchina per prendere velocità in vista dell'arrivo.



Tentare l'impossibile a volte è davvero... impossibile. Guardate cosa succede a tagliare a 170 Km/h una 'esse'. A volte ci vuole meno gas e più 'testa'.

CROFT



- Tenete la sinistra sul rettilineo di partenza e frenate al momento dell'impostazione della **Hawthorn Bend**,

passarla dritti; attenzione alla barriera sulla sinistra.

- Arrivati alla variante **Tower Bend** frenate fino a circa 75 mph, segui-



una curva che inverte a 180° la direzione di marcia.

- Aiutatevi sul cordolo a destra e poi sul successivo a sinistra, quindi rallentate ancora un po' prima di



imboccare la parte finale della curva che gira a destra e non date troppo gas se volete restare in strada.

- Non frenate alla chicane e cercate di



te una traiettoria interna e quindi scendete senza dare gas fino al rettilineo successivo; passate la "esse" tagliando i cordoli, quindi deviate decisamente a destra, appoggiandovi ancora ai cordoli. Seguite la curva mantenendo una linea centrale e senza accelerare.

- Mantenete la velocità nelle successive varianti a sinistra, quindi frenate prima della brusca curva a destra. Accelerate in uscita, seguite a destra, quindi frenate di nuovo: questa è una curva da percorrere piano, chiudendo la traiettoria interna per evitare di essere sorpassati dai piloti del computer



che ci si buttano come degli invasati. Quindi uscite in accelerazione verso il traguardo.

SNETTERTON



- Dopo la linea del traguardo cercate di prendere una posizione interna fino a 50 metri dall'inizio della prima curva, il



Riches Corner, quindi spostatevi a sinistra vicino al cordolo. A questo punto se vi sentite particolarmente in giornata cercate di prendere la curva in piena velocità; però, non restate troppo stretti vicino all'angolo o rischierete di non riuscire a chiuderla. Per chi non se la sente di rischiare basterà levare il piede dall'acceleratore, evitare di toccare il primo cordolo e appoggiarsi al secondo in uscita al momento di ridare gas.

- Di seguito trovate la curva **Sear**, molto chiusa, che si presenta abbastanza all'improvviso: iniziate a curvare in anti-



cipo e tagliate verso il punto più interno. Cercate di non farvi spingere troppo sull'esterno e fate attenzione alle barriere che si trovano a sinistra. Qui è importante evitare incidenti e, soprattutto, guadagnare in accelerazione per iniziare bene il lunghissimo rettilineo opposto ai box.

- Percorrete velocemente il rettilineo, quindi frenate per la deviazione a sinistra sterzando dall'esterno verso l'interno subito dopo il ponte. Alla piccola variante sinistra-destra, chiamata **Essex**, potete provare a tagliare dritto per il prato che si trova sulla destra della bar-



riera per rientrare in pista alla massima velocità, ma fatelo soltanto se c'è molto traffico davanti a voi per cercare di superare qualche macchina. Altrimenti meglio entrare lenti

- Le due curve a destra che seguono la esse, **Bomb Hole** e **Coram**, non sono



impegnative, anche se risulta importante mantenere l'assetto costantemente sotto controllo. Altro discorso per l'ultima chicane, la **Russell Bend**: frenate bruscamente e arrivate lenti all'imbocco della variante, esprimetevi in un rapido destra-sinistra, quindi cercate di uscire dritti per accelerare prima del traguardo. Se fate le cose per bene avrete la possibilità di superare qualche avversario proprio in dirittura di arrivo.



Casa: **Electronic Arts/EA Sports**
 Genere: **Simulazione automobilistica**

Numero giocatori: **1-2**
 Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Joystick analogici, Dual Shock, volante**

C3 Racing Car Constructor Championship

Planet Voto

89



A favore

- Divertente e completo
- Molti tracciati a disposizione e altrettante auto
- Le inquadrature sono sempre azzeccate
- La grafica è all'altezza dei migliori titoli del genere

Contro

- Impostazioni tecniche delle vetture non troppo approfondite
- Le prime macchine a disposizione, Micra e Clio, non entusiasmano

La Infogrames si getta all'assalto del 1999 con un nuovo entusiasmante gioco di corse che riporta ancora una volta gomme fumanti e il rombo dei motori sugli schermi della vostra PlayStation: il rivale definitivo di Toca 2 e Gran Turismo? Bingo!



G

Gran Turismo è sicuramente il gioco di corse più evoluto e di maggiore impatto che sia disponibile su PlayStation, e come tutti i mostri sacri del software è diventato punto di riferimento a cui paragonare i titoli del genere. Viste le sue notevolissime qualità tecniche, l'ottima giocabilità e l'incredibile longevità e varietà, Gran Turismo è anche un riferimento piuttosto scomodo con cui andare a confrontarsi, perché il rischio di non fare bella figura è alto.

NELLA TANA DEL LUPO

Chi non ha timori reverenziali di alcun genere è sicuramente la **Infogrames**, che ha deciso di andare a sfidare Gran Turismo proprio sul suo terreno, con un titolo che ne riprende temi e ambientazioni: **C3 Racing**. C3 è la sigla che sta per **Car Constructor Championship**, e che racchiude in sé la descrizione completa di ciò che vi aspetta: una sfida serrata sulle strade di tutto il mondo, al volante delle macchine sportive più belle e famose per dimostrare chi è il più veloce. Se state cercando un'esperienza alternativa a **Gran Turismo** per quel che riguarda i giochi di corse su PlayStation, fermatevi un attimo su queste pagine e lasciatevi introdurre nel mondo di **C3 Racing**.

PER GIOCO O PER DAVVERO

Le modalità di gioco previste sono quella **Arcade** e quella **Championship**. Nella prima i controlli delle macchine sono sempli-



▲ Ecco cosa succede a prendere una curva troppo veloci: il mondo si gira, la testa fa male e la gara finisce.

ficati per garantire un'esperienza più immediata e una giocabilità più veloce. Nella seconda invece le cose si fanno più complicate: il modello che simula il comportamento delle vetture diventa molto più accurato, il comportamento su strada delle macchine è decisamente realistico e quindi più difficile da gestire, le caratteristiche tecniche delle auto diventano fondamentali nello stabilire le diverse prestazioni su strada e possono essere aggiustate secondo le proprie necessità e per assecondare lo stile di guida andando a modificare gli assetti ai box.

ESPERIENZA ARCADE

Quello che conta in questa modalità di

▼ Un tramonto su uno scenario africano rende l'idea della varietà grafica e della cura attribuita a ciascun circuito.



DUE PASSI DAL CONCESSIONARIO: AMATEUR O GTI?

All'inizio del gioco le macchine a disposizione sono solamente otto: **Chevrolet Corvette C5**, **Ferrari 355 F1**, **Ferrari 550 Maranello**, **Italdesign Nazca C2**,

Jaguar XJR-15, **Lamborghini Countach**, **Lamborghini Diablo SZ** e **Mercedes CLK GTR**. Di ogni macchina sono riportate le schede tecniche, immagini mo-

zafiato e una ricostruzione dettagliata in 3D. Proseguendo nel gioco, comunque, si rendono disponibili nuove automobili, oppure collegandosi via Internet

al sito della Electronic Arts sarà possibile nel tempo scaricare nuove vetture e nuovi circuiti, come già è successo con **POD** della Ubisoft.



Nissan Micra



Renault Clio 1.6 RXE



Mitsubishi FTO



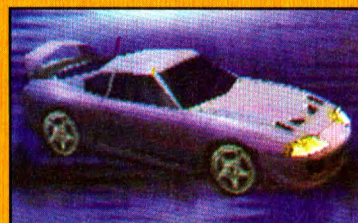
Marcos Mantis



Nissan Skyline GT-X Turbo



Mitsubishi Lancer EVO V



Toyota Supra



Nissan 300 ZX



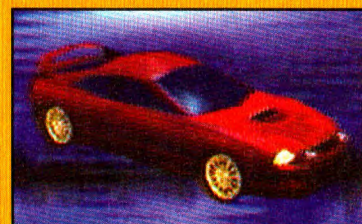
Peugeot 406 Coupe



Mitsubishi 3000 GT



Nissan Skyline GT-X



Toyota Celica



Skoda Octavia



Toyota MR2



Peugeot 306 GTI-6



Renault Clio Williams



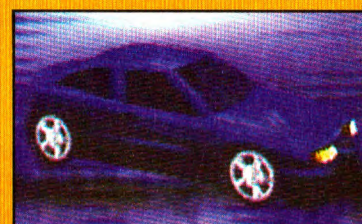
Peugeot 206



Toyota Corolla



Nissan Almera



Renault Megane 16V

QUANTE PISTE!

Secondo la classe a cui ci si intende iscrivere, si avranno a disposizione diversi circuiti da affrontare.

- **GTI Amateur:** 5 circuiti
- **GTI Pro:** 10 circuiti
- **High Performance Amateur:** 5 circuiti
- **High Performance Pro:** 10 circuiti

I tracciati non si limitano a una pista più o meno snodata all'interno di un ambiente chiuso e confinato, ma spesso si sviluppano per diversi chilometri. In totale le diverse ambientazioni sono dieci, con tre tracciati per ciascuna di esse (non tutti disponibili all'inizio) e la modalità **mirror** che aumenta ulteriormente la varietà a disposizione.





▲ Un bel giro di notte intorno al Colosseo è sempre una bella esperienza. Magari avremmo preferito una macchina più potente.

gioco è essere veloci: si sceglie il proprio bolide tra una gamma di vetture disponibili, quindi si può selezionare il circuito su cui andare a correre tra quelli presenti sulla mappa del mondo, andando a correre in differenti ambientazioni e incontrando diverse condizioni climatiche. Vincendo più gare e guadagnando punti si renderanno poi disponibili altre macchine e altri circuiti per rendere la sfida ancora più eccitante. Si può decidere di gareggiare contro il tempo oppure contro una serie di agguerriti avversari in una gara ufficiale. Lo scopo del gioco arcade è arrivare primi al traguardo, in modo da rendere accessibile la pista successiva fino a visitare tutte quelle disponibili sulla mappa del mondo. Naturalmente, con il progredire del gioco vengono messe a disposizione anche altre automobili con cui correre. Il comportamento delle varie automobili è particolarmente orientato alla guida arcade, con un sistema di controllo che tiene conto solo in parte di problemi di sottosterzo e sovrasterzo, privilegiando chi ha il piede pesante. Comunque, è possibile usare anche il freno a mano per eseguire le curve più strette nelle condizioni più difficili.

MODALITÀ CAMPIONATO

Altra musica, invece, nella modalità **Championship**, decisamente più complessa e approfondita. Anzitutto, per dare maggiore completezza all'organizzazione del

gioco e per rendere più agevole l'approccio anche ai giocatori meno esperti, le auto disponibili sono state divise in quattro categorie, separate a seconda della classe delle vetture che la compongono. Si comincia dalla classe **GTI Amateur** per passare in sequenza alle **GTI Pro**, **High Performance Amateur** e **High Performance Pro**. Le classi successive diventano accessibili dopo aver vinto quelle precedenti. Anche in questa modalità vengono rese disponibili delle macchine in più a seconda del punteggio che si riuscirà a totalizzare, per un massimo di 6 vetture aggiuntive per ogni classe e quindi con un totale di **36 vetture bonus** a disposizione. Visto il comportamento più realistico delle vetture nella modalità **Championship**, diventano più importanti i settaggi delle impostazioni tecniche di ciascuna vettura che è possibile studiare prima di ogni gara. Inoltre è disponibile un circuito di Test per la propria vettura, in modo da poterla impostare più efficace-



▲ Le condizioni climatiche sono variabili e influenzano la condotta di gara oltre che la resa grafica del paesaggio.

mente per aggredire la strada nel migliore dei modi. Anche i parametri delle vetture su cui è possibile intervenire vengono messi a disposizione poco per volta durante il gioco, man mano che si progredisce una gara dopo l'altra. Dal menu dei parametri di ogni automobile sarà possibile scegliere la voce che interessa andare a modificare e scegliere tra le possibili impostazioni messe a disposizione. Se da un lato questo espediente aumenta la curiosità per proseguire nel gioco e vedere come si può

arrivare a smanettare sulla propria macchina, dall'altro limita le possibilità di intervento all'inizio del gioco, riducendo i margini di intervento più propriamente tecnici.

SI LASCIA GUIDARE

I controlli di **C3 Racing** sono molto buoni, precisi e sufficientemente progressivi. Il gioco supporta i controller analogici e il **Dual Shock**, così come i volantini, che danno la sensazione di miglior padronanza di guida. In modalità **Arcade** è facile cominciare subito a correre senza farsi troppi problemi, con la vettura docile ai comandi e che perdona abbastanza gli errori, permettendo anche a chi vive con l'acceleratore perennemente a tavoletta di ottenere buoni risultati di gioco. In modalità **Campionato** le differenze alla guida non sono così sconvolgenti come si potrebbe pensare, ma il comportamento delle vetture è decisamente più delicato da gestire, e certi errori alla fine si pagano con più facilità: in particolare, diventa fondamentale una corretta gestione del freno e dell'accelerazione in uscita dalle curve. Il controllo diventa più sensibile e certi virtuosismi sull'acceleratore non sono più ammessi, pena il rischio di sbandare e andare in testacoda. **Gran Turismo** rimane probabilmente un passo più avanti dal punto di vista della simulazione del comportamento su strada delle vetture, ma quello che conta di più è che **C3** è un'esperienza realistica, coinvolgente e soprattutto molto divertente; e il divertimento che riesce a dare al giocatore è ancora l'aspetto più importante di un videogame.

UN PRODIGIO DI TECNICA

Passiamo ad analizzare la caratteristiche più strettamente tecniche di **C3 Racing**. Tutta la grafica è in 3D arricchita da un ampio uso di effetti speciali di ogni genere che definiscono un livello di dettaglio complessivo davvero molto buono. Le superfici curve delle auto sono morbide e filanti, i dettagli delle carrozzerie sono riprodotti con grande attenzione, i riflessi della luce danzano sulle cromature e sulla vernice metallizzata e sono estesi a tutta la superficie dell'auto e non solo ad alcune zone limitate. Anche per quanto riguarda gli scenari il livello di dettaglio si mantiene ottimo, con paesaggi

sfumati a dovere e coloratissimi, panorami ricchi e rappresentati con dovizia di particolari che scorrono veloci e fluidi, e tanti piccoli dettagli che servono a dare più realismo e maggiore coinvolgimento durante la corsa. Per esempio, ci sono le classiche strisciate di gomma sull'asfalto che restano a imperitura ricordo di una bella frenata al limite; oppure i riflessi delle luci nelle piste notturne, con le luci delle macchine che si inseguono tra le ombre creando degli effetti estremamente realistici e spettacolari. Inoltre, il motore grafico riproduce gli effetti dovuti alla situazione meteo, con un effetto di nebbia stratificata molto convincente e con i temporali arricchiti da fulmini calcolati in tempo reale che proiettano realisticamente le ombre degli oggetti.

RUOTE IN PISTA

Nel complesso la realizzazione tecnica di **C3 Racing** è di ottimo livello, con un motore grafico 3D molto potente alle spalle e tanta azione da vivere al volante, lanciati in inseguimenti senza tregua. La grande disponibilità di percorsi diversi, anche molto lunghi, e la varietà di auto disponibili e di possibili diverse situazioni da affrontare mettono al sicuro **C3** anche dal punto di vista della longevità; mentre l'attenzione posta nei dettagli della simulazione soddisferà anche i maniaci più accaniti delle ruote in pista. Un titolo davvero molto bello che costituisce al momento la principale e più valida alternativa a **Gran Turismo**.

▼ Da queste viste ravvicinate si può apprezzare il dettaglio delle auto per quanto riguarda le ombreggiature, i riflessi di luce e l'uso delle texture.



TI VEDO BENE AL VOLANTE

Le viste a disposizione prevedono quella classica dall'abitacolo della macchina (con il volante e il cruscotto bene in vista) e un paio da dietro la macchina, più o meno ravvicinate a seconda del campo visivo che si intende coprire. La sensazione di velocità che la grafica è in grado di trasmette-



re è molto buona in tutti e i casi, anche se per ragioni di giocabilità la vista migliore è quella da dietro l'auto. Ottimi i replay, di qualità cinematografica, che grazie alla varietà delle inquadrature e al dettaglio grafico sono estremamente piacevoli da guardare.



DIAMO I NUMERI

I punteggi che vengono attribuiti in modalità **Championship** seguono quelli del campionato mondiale di Formula Uno, con 10 punti al vincitore, 6 al secondo, 4 al terzo, 3 al quarto, 2 al quinto e 1 al sesto. Giocando in due, invece, le cose cambiano sensibilmente; infatti i punti verranno distribuiti solo ai concorrenti "umani" ma saranno 10 al primo e 6 al secondo solo se

CLASSIFICA DEL CAMPIONATO

GTI AMATEUR			
POSIZIONE	POSIZIONE DI GARA	AUTOMOBILE	PUNTI TOTALI
1	1	PEUGEOT 306 XSI	010
2	2	RENAULT CLIO 16 RXE	006
3	3	PEUGEOT 206	004
4	4	RENAULT MEGANE 16 COUPE	003
5	5	NISSAN MICRA	002
6	6	SKODA OCTAVIA	001
GARE RESTANTI: 4			

CONTINUARE

uno dei due stabilirà il miglior tempo della pista, altrimenti ci si dovrà accontentare di 3 punti al primo e 1 al secondo.

NASCAR '99

Planet Voto

79

Casa: Electronic Arts/EA Sports
Numero giocatori: 1-2

Blocchi memoria: 1

Compatibilità: Joystick analogici, Dual Shock, volante

A favore

- Titolo molto veloce
- Abbondanza di statistiche
- Piloti e circuiti originali

Contro

- Simulazione non troppo approfondita
- Numero eccessivo di circuiti ovali: siamo in Italia!!!



Nascar '99 è un gioco di corse in 3D, tutto azione e velocità, ma che necessita di una accurata impostazione strategica per poter dare il meglio di sé una volta in pista. E questo aspetto del gioco può trasformarsi anche in un elemento ad alto rischio sulla breve distanza (metto il CD, accendo la PSX e voglio giocare subito...).



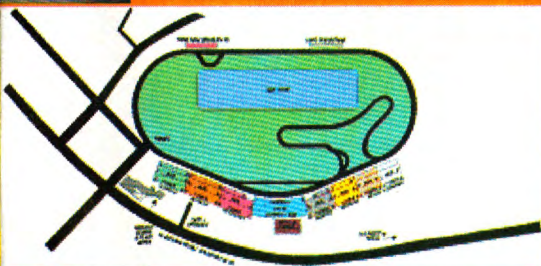
▲ Le texture che ricoprono le macchine riprendono gli sponsor e i colori delle scuderie originali con una buona resa grafica.

IL VERO CAMPIONATO AMERICANO

Come si capisce immediatamente dal titolo, il gioco vi mette al volante di una potente vettura da gara americana del campionato **Nascar**, per affrontare tutte le prove dell'ultimo Campionato mondiale. Il programma, da questo punto di vista, propone un'accuratissima selezione di tutte le statistiche dell'ultima stagione, la galleria dei trentun piloti, i diciassette circuiti originali più uno di questi in versione notturna per un

IL GRANDE ASSENTE

Le piste comprese nel titolo EA sono quelle ufficiali della stagione passata; purtroppo per noi, il circuito Nascar più famoso in Europa, il mitico anello di **Daytona**, non è tra quelli offerti dal gioco. Sarà per la prossima volta.

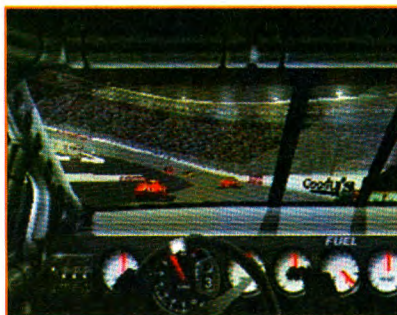


Per gli amanti del campionato Nascar i titoli a disposizione sono pochi: compreso Nascar '99 siamo a... due! Pochi ma buoni, come recita il proverbio.

totale di diciotto gare, le scuderie con le vere macchine da corsa riproposte nella loro colorazione originale con tanto di sponsor. In quanto a fedeltà della ricostruzione non si può muovere alcun appunto alla **Electronic Arts**, come sempre molto attenta a tutti i dettagli del caso.

UN OCCHIO AL CAMPIONATO OLTREOCEANO

Le gare del campionato Nascar non hanno grandissimo seguito in Italia, ma possono diventare



▲ Vista dall'interno dell'abitacolo in una gara notturna: discreto l'uso delle luci anche se la visuale è piuttosto ridotta.

molto interessanti grazie all'elevato numero di macchine presenti in pista che contribuiscono a creare un notevole traffico. Gli avversari numerosi e la guida veloce vi porteranno infatti a entusiasmi testa a testa con le altre vetture, che potrebbero anche risolversi con qualche bella sportellata. Attenzione a non strafare però, perché **Nascar '99** non è **Destruction Derby** e l'impostazione del gioco resta principalmente di impronta simulativa; quindi se andate a sbattere non farete altro che perdere del tempo prezioso compromettendo la vostra gara.

STERZO E CONTROSTERZO

Nonostante in **Nascar '99** si possa tenere uno stile di guida molto meno tecnico, rispetto a gio-



▲ Il dettaglio grafico delle auto è abbastanza buono, anche se c'è in giro di meglio in quanto a riflessioni e uso della luce.

chi come **Gran Turismo**, tuttavia non basta limitarsi a spremere l'acceleratore per riuscire a vincere le diverse gare. Occorre anche imparare a governare la macchina nelle condizioni più difficili, cercando di padroneggiare al meglio le sbandate in velocità e le curve in controsterzo per guadagnare secondi preziosi senza andare a sbattere; altrimenti la vostra auto volerà spettacolarmente fuori pista. Inoltre, è indispensabile imparare a impostare i settaggi di ciascuna macchina a seconda del vostro stile di guida e del circuito su cui si sta per andare a correre, dal momento che il lavoro ai box viene sempre ripagato dalle prestazioni in pista. Ecco quindi che diventa indispensabile condurre degli adeguati giri di prova per trovare quale sia il migliore allestimento per la propria macchina, in modo da essere più veloci possibili durante le qualifiche per cercare di sopravvivere al gruppo al momento della partenza senza restare intruppati dietro.

QUALCHE PICCOLO DIFETTO

Graficamente, **Nascar '99** è ben fatto, con un buon uso dell'alta risoluzione; decisamente un passo avanti rispetto alla versione precedente (**Nascar '98**), che si dimostrava troppo sgranata e imprecisa in svariate occasioni. Il gioco riproduce fedelmente ogni aspetto del campionato originale Nascar con grande ricchezza di dettaglio grafico, e riesce anche a dare una discreta sensazione di velocità in pista. Le macchine sono ben realizzate con una grande attenzione per ogni minimo dettaglio, con le texture che riproducono fedelmente la colorazione delle vetture da corsa, e anche la fluidità non è male. Purtroppo le piste non sono sicuramente il massimo, vista la presenza massiccia di **circuiti ovali** (circa la metà di quelli disponibili); del resto è inutile farsene una malattia, visto che le piste sono identiche a quelle ufficiali del campionato Nascar. Per il resto, è un titolo interessante ma che fatica ad arrivare ai livelli di mostri sacri come **Gran Turismo** e **Toca 2**, a cui è più simile come impostazione; un buon miglioramento rispetto alla versione precedente, ma che non introduce nulla di sconvolgente.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8
 Gameplay 9
 Sonoro 7
 Longevità 8
 Originalità 7

Lo split screen per il gioco a due è sicuramente uno degli aspetti più interessanti di tutto il gioco, anche se la qualità del dettaglio grafico non è dei più esaltanti.



Test Drive 4x4

Casa: **Electronic Arts/Accolade**
Numero giocatori: 1

Blocchi memoria: 1
Compatibilità: Joystick

analogici, Dual Shock, volante

A favore • Circuiti originali, giocabilità immediata, ambientazioni inusuali

Contro • Tecnicamente non eccezionale, struttura troppo semplice, ripetitivo.

Le macchine sportive sono veloci e scattanti, ma volete mettere la soddisfazione di saltare a tutto gas su un fuoristrada da due tonnellate? Magari per superare dune impossibili e 'schiacciare' senza ritegno tutti gli avversari.



est Drive 5 è il titolo proposto dalla **Electronic Arts** per interessare gli appassionati della velocità pura e contrastare lo strapotere di *Toca*; per chi invece è interessato a correre in maniera alternativa, **Test Drive 4x4** può essere la proposta giusta.

GRANDE, GROSSO E CATTIVO

Test Drive 4x4 è il seguito di **Test Drive Offroad**, uscito un paio di anni fa sulla scia della prima generazione di giochi di guida sviluppati per PSX.

La particolarità di questo titolo di guida riguarda le macchine da guidare in gara: degli splendidi **fuoristrada 4x4** che spaziano dalla piccola jeep compatta ai mostruosi Offroad militari in dotazione all'esercito americano. La principale attrattiva del gioco sta proprio nei mezzi che vengono utilizzati per correre, che non sono certamente usuali e che modificano sensibilmente la giocabilità e lo stile delle corse che dovete affrontare.

IL CAMEL TROPHY A CASA VOSTRA

Non pensate che si possa andare a guidare dei bestioni del genere su un comune tracciato dove siamo abituati a veder correre le macchine sportive; non solo non sarebbe divertente, ma si sprecherebbero le opportunità offerte da un 4x4. Per questo motivo in **TD 4x4** salgono ad assoluti protagonisti i tracciati su cui si svolgono le gare. Si tratta di lunghissimi percorsi ambientati nelle regioni e nelle condizioni più impervie; questo quando c'è la stradale. Ci si potrà così cimentare

lungo impegnativi percorsi in mezzo al deserto (sabbioso o roccioso), sopra valichi montagnosi decisamente impervi, o in mezzo alla melma della giungla più intricata.

LENTI MA INARRESTABILI

Non si può pretendere, comunque, che un 4x4 grosso come un carro armato si possa comportare come una scattante macchina sportiva: e in effetti in

FUORISTRADA PER TUTTI I GUSTI

Test Drive 4x4 offre cinque diverse categorie di fuoristrada con cui gareggiare, più una segreta che si attiva solo dopo aver vinto in tutte le altre per un totale di 21 veicoli diversi. Le categorie di partenza sono



Hummer, Safari, SUV, Truck e Military, e vi metteranno a disposizione vetture del calibro di Land Rover Defender 90, Range Rover, Dodge Ram, Jeep, Ford Explorer e altre ancora.

IN PISTA PER LE STRADE DEL MONDO

I tracciati disponibili sono in 12, ambientati alle isole Hawaii, Marocco, Mojave, Svizzera e il Galles, in scenari che comprendono il deserto, la giungla, la foresta e l'alta montagna. Sarà così possibile sfidare fango, roccia, buche, apprezzando il fondo sconnesso grazie alle vibrazioni del **Dual Shock**.



▲ Un inseguimento a bordo fiume con spruzzi d'acqua e rallentamenti dovuti alla sabbia: qui la resa grafica è discreta.

quanto ad accelerazione o velocità di punta non è che le vetture di **TD 4x4** si dimostrino dei veri e propri bolidi. Non sono comunque troppo lenti, grazie anche alla particolare conformazione dei tracciati che spesso offrono spunti davvero spettacolari per elettrizzare lo sviluppo di una gara e fanno passare in secondo piano la velocità pura: lunghi salti nel vuoto, dossi a ripetizione, fiumi da guardare, caverne dalle pareti strettissime. Anche se le velocità massime che si possono toccare non sono altissime, la strada sdruciolevole, i continui cambi di pendenza e gli urti con le altre macchine o gli elementi dello scenario contribuiranno comunque a impegnarvi a dovere fino alla fine di ogni gara.

UNA STRUTTURA SEMPLICE

La struttura di **Test Drive 4x4** è di quelle semplici e lineari. Non ci sono impostazioni tecniche da preparare e non c'è un vero e proprio campionato da affrontare: bisogna solo salire a bordo del proprio fuoristrada, dare gas e gettarsi nella mischia. Ogni circuito è suddiviso in una serie di **checkpoint** successivi che bisogna raggiungere prima che scada il tempo a disposizione; se si completa tutto il circuito senza venire eliminati e si arriva nelle prime tre posizioni si otterrà un premio in dollari a seconda del proprio piazzamento e si potrà accedere al circuito successivo. Successivamente, si potranno spendere i soldi guadagnati per acquistare una nuova macchina, e quindi anche per andare a gareggiare in un'altra categoria a scelta tra le cinque disponibili. Una volta vinte tutte e cinque le categorie rimarrà da affrontare la sfida finale, la classe **Open**.

POCA ATTENZIONE AI DETTAGLI

Il gioco in sé non è malvagio, soprattutto per la varietà di situazioni che propone e per la sensazione esaltante di poter saltare sopra a qualsiasi ostacolo. I controlli sono ottimi e intuitivi, con una buona risposta della macchina ai vostri comandi e con un comportamento che trasmette discretamente il feeling della strada. Purtroppo, però, i problemi a livello tecnico riducono l'impatto di **TD 4x4**: il paesaggio è spoglio, povero di dettagli che si ripetono eccessivamente. Un esempio su tutti sono gli alberi, i sassi o i cactus, realizzati con degli sprite (tra l'altro grossolani) che appaiono in continuazione. La struttura di gioco, inoltre, è molto chiusa e centellina auto e circuiti con eccessiva parsimonia, quando sarebbe stato più divertente avere a disposizione un maggior numero di possibilità per cominciare il gioco. In definitiva **TD 4x4** è interessante per la sua struttura, ma deludente nella realizzazione.



▲ Quattro salti sullo neve: gareggiando contro vetture simili alla vostra resterete sempre raggruppati rendendo la gara più incerta.



▲ Salti di questo genere sono all'ordine del giorno lungo alcuni tracciati dove le pendenze sono particolarmente accentuate.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7

Gameplay 8

Sonoro 7

Longevità 7

Originalità 8

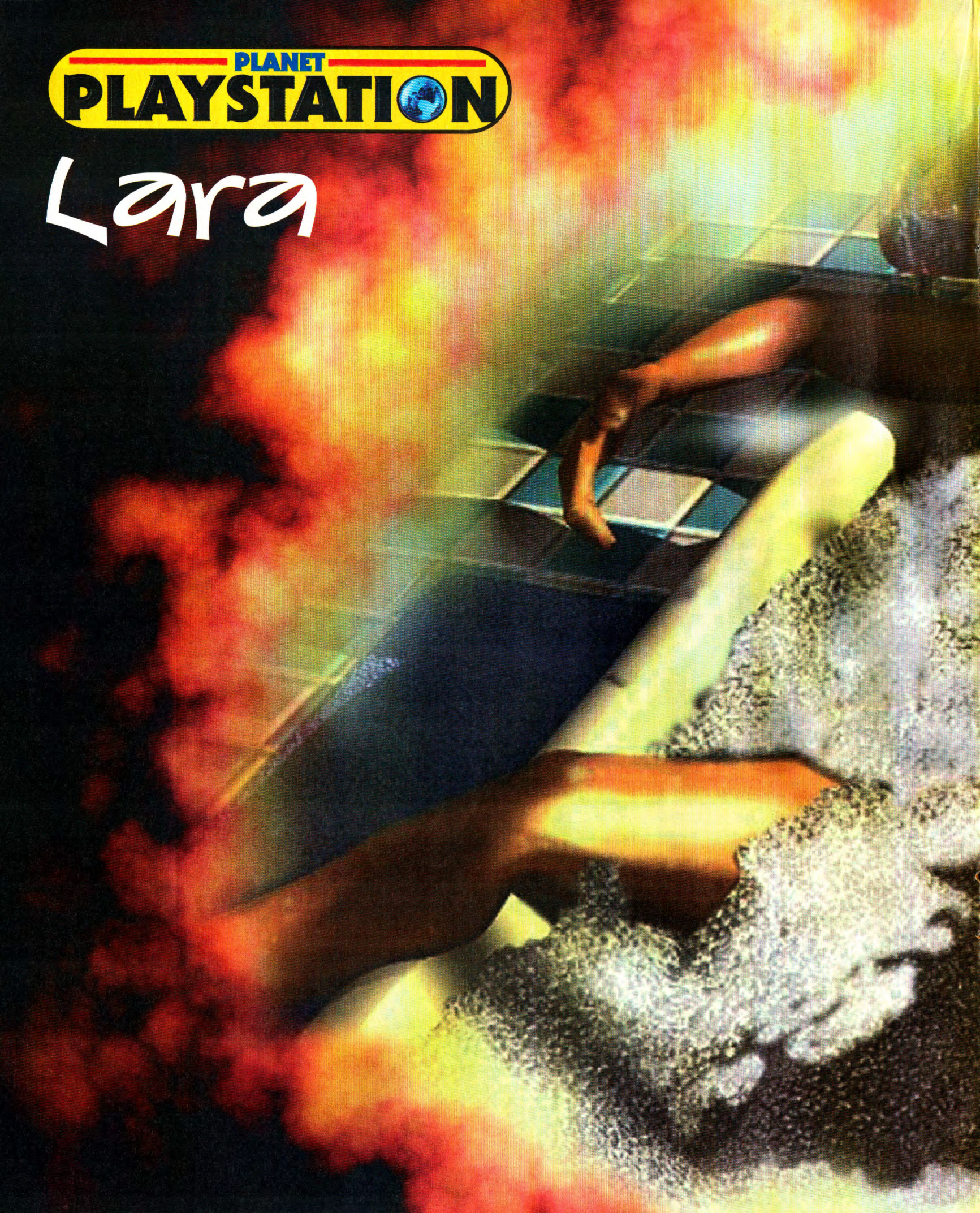


Carmageddon 2 - Carpoolcypse Now



PLANET
PLAYSTATION

Lara





1999: STA ARRIVANDO!



Moto Racer 2

Planet Voto

80

Casa: EA Sports/Delphine Software

Numero giocatori: 1-2
Blocchi memoria: 2-3

Compatibilità: Joystick analogici, Dual Shock

A favore

- Grande velocità di gioco
- Tanti circuiti a disposizione
- Editor facile da usare
- Modalità a due decisamente divertente e competitiva

Contro

- Aspetti dei tracciati ripetitivi
- Dinamica di guida solo arcade
- Sonoro fiacco
- Tempi di caricamento eccessivamente lunghi

Finora abbiamo trovato sugli scaffali dei negozi giochi di corse tutti accumulati da uno stesso fattore: bolidi a quattro ruote. Con Moto Racer 2 si cambia prospettiva e ci si tuffa nel mondo delle due ruote.



vete mai provato l'ebbrezza di correre a 300 all'ora sfiorando il terreno, a pochi centimetri dall'asfalto, protetti solo dal vostro casco e da una preghiera? Se l'avete già fatto non provateci più e smettete di rischiare la vita, altrimenti provate a giocare con **Moto Racer 2**. Si tratta del seguito di quello che l'anno scorso è stato uno dei migliori giochi di corse per PlayStation, e sicuramente l'unico degno di nota dedicato al mondo delle moto. Moto Racer 2 permette di affrontare un



La vista dal pilota sarebbe anche carina, ma ondeggia troppo per permettere di seguire come si deve le traiettorie del circuito.



Il livello di dettaglio del pilota e delle moto è sempre molto accurato, sia nel caso delle moto da circuito che per quelle da cross. Anche in movimento le animazioni sono sufficientemente realistiche, anche se a volte si ha l'impressione di guidare mezzi troppo leggeri.

buon numero di tracciati diversi e di correre su moto diverse non solo come modello ma anche come classe: si va dalle **250** da corsa in pista alle **Enduro** per correre nel deserto, spaziando un po' su tutto il panorama delle due ruote sportive.

SUBITO IN SELLA

L'impostazione del gioco è decisamente di stampo arcade, votata alla velocità e all'immediatezza. Dopo un semplice menu di configurazione si può immediatamente scegliere il tipo di competizione da affrontare per buttarsi subito nella mischia; non sono previsti settaggi elaborati, prove, qualificazioni o altro: si parte in pista con una posizione nello schieramento pari all'ultimo piazzamento ottenuto in gara, e poi via, che si sgomma.

Non c'è molto altro da dire per quel che riguarda la struttura di **Moto Racer 2**: il gioco è stato pensato per essere un'arcade veloce e coinvolgente, senza troppe complicazioni concettuali. E la sua semplicità, assieme a una realizzazione tecnica di tutto rispetto, ne sono sicuramente i punti di forza principali.

UNA MOTO MOLTO VELOCE

La grafica di **Moto Racer 2** è buona, sufficientemente definita e soprattutto velocissima; la definizione delle texture non è sempre particolarmente fine e alcuni effetti di illuminazione, come per esempio i fari della vostra moto, non sono sicuramente il massimo, ma la fluidità dei movimenti e la velocità a cui gira il gioco sono veramente notevoli. Peccato per i tempi di caricamento non troppo snelli. Le piste sono realizzate bene sia per l'ambientazione che per la tortuosità dei tracciati, riuscendo a garantire un

buon coinvolgimento e un livello di sfida ben calibrato. Purtroppo, alla lunga si assomigliano tutti, almeno visivamente.

I controlli sono molto sensibili e precisi; questo potrà creare qualche difficoltà agli inizi nel controllo della moto, ma con un po' di pratica le cose miglioreranno presto e ci si farà prendere sempre di più alla vista dei bolidi che si inclinano sulle piste fino a rasentare il manto stradale.

IN DUE È MEGLIO CHE DA SOLI

Moto Racer 2 dispone della modalità di gioco a due con lo **split screen**; in questo caso la sfida offerta dal programma è sicuramente più accattivante e piacevole, visto che la velocità del gioco non risente di rallentamenti. Da tenere in considerazione se si gioca spesso con gli amici.



TANTA VARIETÀ... APPARENTE

I **quaranta circuiti** messi a disposizione sono abbastanza diversificati, anche se ripropongono con una certa frequenza gli stessi elementi a costruzione del paesaggio, in grado di offrire una buona sfida anche a lungo termine, soprattutto grazie all'ottimo editor di tracciati. In effetti, le situazioni che si propongono

sono piuttosto ripetitive, questo soprattutto per il numero contenuto di scenari disponibili. L'obbligo di dover giocare quasi sempre utilizzando la vista da dietro la vostra moto, perché quella dal sellino vi farà presto venire il mal di mare e non lascia i margini necessari per calcolare le traiettorie, riduce ulteriormente le diverse situazioni con cui è possibile avere a che fare. A parte questi difetti marginali, comunque, **Moto Racer 2** è sicuramente il miglior titolo dedicato alle corse in moto disponibile per PlayStation, e piacerà sicuramente ai fan della velocità e dei giochi di guida arcade.



A bordo pista è spesso possibile notare delle costruzioni che contribuiscono a ravvivare gli scenari. Sono punti di riferimento fondamentali per imparare a seguire al meglio le pieghe dei circuiti.

IL TRACCIATO FATTO IN CASA

L'aggiunta di maggiore interesse di **Moto Racer 2** rispetto al suo predecessore è sicuramente l'ottimo editor di tracciati. Con pochi, semplici comandi è possibile impostare le caratteristiche (curve, salti, paraboliche) e l'ambientazione (deserto, giungla, circuito) del tracciato che poi verrà composto automaticamente dal computer. In questo modo è possibile costruire un'infinità di tracciati, anche se gli elementi che li costituiscono sono tutti molto simili.



Casa: **Ubisoft/Vivid Image**
 Numero giocatori: **1-4**

Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Joystick analogici, Dual Shock, volante, Multitap**

A favore

- Veloce e frenetico
- Tante armi a disposizione
- Gioco in due e quattro, sempre imprevedibile

Contro

- Grafica a volte confusa che limita il gameplay
- Piloti del computer scorretti
- In alcune situazioni è davvero difficile da giocare



el 3000 d.C. il mondo non è più controllato dagli esseri umani, ma da nove potenti supercomputer che ne hanno preso il posto. E per somigliare ancora di più ai loro antichi padroni i computer ne hanno ereditato tutte le caratteristiche, comprese le emozioni: la paura, l'odio, la felicità e soprattutto la noia. E per combattere la loro apatia i computer ora si divertono con una delle passioni più antiche dell'uomo: la corsa in auto. E pur di vincere sono pronti a qualsiasi scorrettezza. Da questa premessa bizzarra nasce **SCARS**, un gioco di corse e combattimenti dove la velocità dell'azione è seconda solo alla violenza.

CORRERE E COMBATTERE

La giocabilità è decisamente di stampo arcade, tutta incentrata sull'azione, e le piste hanno sempre qualcosa di nuovo da offrire a ogni giro, grazie anche alle numerose scorciatoie che affianca-

no continuamente il tracciato principale. Chi conosce **Mario Kart 64** si può già fare un'idea di come funziona questo gioco: le vetture si dovranno affrontare lungo una serie di piste dalle caratteristiche differenti per morfologia e ambientazione, dandosi battaglia con tutte le armi che è possibile installare sulle macchine al solo scopo di giungere primi al traguardo. Per questo motivo le vetture che prendono parte alle varie gare somigliano più a dei mezzi da guerra che a delle macchine da corsa. Auto sportive con lame sulle ruote, piastre corazzate sui fianchi e cannoni montati sulla carrozzeria; il tutto con una particolare attenzione al design, per richiamare con la linea di ciascuna macchina l'aspetto di un particolare animale che dovrebbe poi trovarsi più a suo agio in particolari ambientazioni rispetto agli altri.

NON IMPORTA SE SEI GAZZELLA O LEONE: COMINCIA A CORRERE

E qui entra in gioco la particolare struttura di **SCARS**, dove correre non è tutto; infatti, oltre a cercare di andare più veloci degli altri e di seguire la linea della pista, sono gli scontri che avvengono durante la gara e la ricerca dei bonus speciali a determinare l'ordine di arrivo finale sul traguardo. Se pensate che sia sufficiente schiacciare l'acceleratore al via per prendere il largo e liberarsi dei propri avversari, allora non avete capito bene lo spirito di **SCARS**. Ogni gara infatti diventa un vero e proprio inseguimento alla scorrettezza più infame per cercare non solo di vincere, ma anche di far perdere un certo avversario. Guidare veloci aiuterà di sicuro a fare strada, ma anche imparare ad accompagnare gli urti delle altre vetture e fare pratica di sportellate non è da sottovalutare. Soprattutto tenendo conto della grande aggressività dei vostri avversari, che in più di un'occasione vi verranno letteralmente a cercare per farvi a pezzettini. Non è raro, infatti, che dopo un'intera gara in fuga vi capiti alle spalle un nemico agguerritissimo a pochi metri dell'arrivo che vi ricopre di missili e vi supera sul filo di lana. E non è bello...

BISOGNA AVERE PAZIENZA

Vista l'impostazione della difficoltà di gioco, questo particolare aspetto tende a diventare un difetto; se è vero, infatti, che le gare rimangono sempre aperte fino alla fine lasciando ampi margini di imprevedibilità, è anche vero che la difficoltà diventa a volte eccessiva. I tracciati sono in genere piuttosto corti, e venire colpiti all'improvviso da troppe armi significa perdere rapidamente numerose posizioni che poi è difficile andare a recuperare. Per il resto la realizzazione tecnica è abbastanza buona, con una discreta qualità dei dettagli di scenari e automobili, effetti di luce e un look aggressivo e originale per le vetture. Divertente soprattutto in multiplayer.

Quando c'erano, gli uomini si divertivano a giocare con i computer. Ora sono rimaste solo le macchine, e si divertono a fare gli uomini...

FUGA E ATTACCO, ARMI E TRUCCHI

Ecco alcune delle armi a disposizione lungo i nove tracciati del gioco.

Turbo: accelera la vostra macchina

Magnet: frena le auto avversarie

Seeker: un missile a lungo raggio a ricerca automatica

Boomerang: ruota attorno alla vostra auto per proteggerla da un urto

Shield: protezione totale

Stinger: causa una foratura e fa perdere momentaneamente il controllo

Bullets: proiettili come se piovesse per la vostra mitragliatrice

Time Bomb: si innesca quando viene raccolta ed è possibile passarsela fino a che non esplode



▲ L'uso dei colori è uno degli elementi più vivaci di **SCARS**; in alcuni tracciati però può diventare confuso.

► In alcune piste lo scenario circostante risulta troppo squadrato, ma ci farete presto l'abitudine perché sarete troppo impegnati a seguire la progressione dei bonus disponibili in pista.



TU IS MEGLI CHE UAN

Il meglio di sé **SCARS** lo dà in modalità multiplayer. È possibile giocare in due con lo split screen, oppure collegando un multitap per arrivare a quattro persone in contemporanea sulla stessa PlayStation con lo schermo suddiviso senza che la velocità di gioco ne risenta più di tanto. Inutile dire che in questo caso le fagiolate con gli altri giocatori in gara sono all'ordine del giorno.



▲ L'uso delle armi è sicuramente l'opzione che fa la differenza giocando a **SCARS**. Nello schermo inferiore si può notare una bella esplosione che fa fuori un avversario diretto.



Test Drive 5

Planet Voto

82

Casa: Electronic Arts-Accolade
Numero giocatori: 1-2

Blocchi memoria: 1
Compatibilità: Joystick

analogici, Dual Shock,
volante

A favore

- Grafica dettagliata e veloce
- Tanti piloti e piste in linea con le ultime produzioni del genere
- Facile da iniziare: i primi venti minuti di gioco sono irresistibili

Contro

- Non originalissimo nell'impostazione e nello sviluppo
- Simulazione non molto approfondita
- In modalità split screen è esasperatamente lento



La serie **Test Drive** si è distinta per il realismo della simulazione e dei controlli, avvicinandosi più ad un tentativo di simulatore di guida sportiva che non ad un vero gioco arcade dai ritmi scatenati. **Test Drive 5** inverte questa tendenza proponendo un approccio più rivolto all'azione, anche se il modello matematico che riproduce il comportamento delle vetture cerca di simulare le sensazioni con la massima fedeltà possibile.

RUOTE SU STRADA

Test Drive 5 è un programma di guida sportiva su strada che permette al giocatore di sedersi a bordo di alcune tra le automobili da sogno che tutti vorrebbero guidare almeno una volta nella vita, per cimentarsi lungo una serie di percorsi



▲ La visuale in soggettiva regala momenti di spettacolo, anche se rispetto ad altri giochi è meno d'impatto.

MACCHINE PER APPASSIONATI

Come nel precedente **Test Drive 4** anche in questo seguito sarà possibile guidare delle meravigliose dream car come la **Dodge Viper** del '98 (il mostro blu a strisce bianche) o la **Jaguar XJR** accanto a vecchie glorie del passato come la **Chevrolet Camaro ZL-1** del '69. A voi la scelta.



▲ Ottima grafica anche nei dettagli del paesaggio. La schermata di gioco è abbastanza completa.

stradali di vario genere ad alta velocità. Anche se la velocità è importante, comunque, il gioco non si limita a essere una semplice competizione arcade dove pestare il piede a fondo sull'acceleratore basta per assicurarsi la vittoria. Infatti, il programma simula anche il comportamento reale delle vetture su strade trafficate, dove ad ogni istante è possibile trovarsi di fronte un'auto che procede in direzione opposta. Non si tratta solo di andare veloci, ma anche di controllare i freni, studiare le traiettorie e affrontare la guida con attenzione.

MODALITÀ DI GIOCO

Le modalità offerte per giocare includono la **corsa singola**, la **sfida contro il cronometro**, le **gare testa a testa** e la **stagione completa**. Affrontando quest'ultima (e vincendo le varie gare) si andranno a scoprire i numerosi segreti del gioco che offre un totale di ben 28 macchine ufficiali e 17 circuiti che si rendono disponibili in sequenza e che potranno anche essere percorsi in senso contrario per accrescere ulteriormente la sfida. Dopo aver vinto il campionato si potrà anche scegliere la macchina della polizia, all'inseguimento dei pirati che infestano le stra-



▲ Attenti alle altre vetture: vi verranno contro per farvi sbandare. E fermarsi significa perdere la sfida.

La Accolade propone per PlayStation la quinta versione di un titolo che si è riproposto costantemente nel tempo riscuotendo un discreto successo di pubblico. E anche in questo caso la serie Test Drive centra l'obiettivo.



de (che tra l'altro fino a pochi istanti prima eravate voi stessi). Ogni gara vi vedrà impegnati contro altri cinque concorrenti, ma la presenza delle solite auto che si incontrano lungo il percorso aggiungerà un pizzico di imprevedibilità al gioco e vi "aiuterà" ad apprezzare meglio la dinamica del motore 3D che simula il comportamento delle macchine in caso di incidente.

QUALCHE PREGIO, QUALCHE DIFETTO

La realizzazione tecnica di **Test Drive 5** è valida, con animazioni veloci, grafica dettagliata e buoni effetti speciali, anche se la struttura dei diversi circuiti è più lineare che nei titoli precedenti. L'approccio è più orientato a un tipo di guida arcade che non a una simulazione più accurata, e i modelli che riproducono il comportamento delle vetture non riescono a differenziarne le caratteristiche in maniera efficace; siamo quindi abbastanza lontani dagli standard proposti da **Gran Turismo**. Inoltre, il comportamento degli avversari in pista non è di quelli che si distinguono particolarmente per sagacia e acume tattico, e infatti in più di un'occasione avrete l'impressione di vedere le macchine davanti a voi seguire sempre le stesse traiettorie, togliendo qualcosa alla sfida su strada.

PENSIERINO FINALE

In conclusione **Test Drive 5** si propone come l'antagonista più diretto di **Need for Speed 3**, con tanta azione su strada, un modello di guida abbastanza realistico anche se non ai livelli dei titoli più complessi (**Gran Turismo** o **Colin McRae Rally**) e una grafica decisamente veloce e dettagliata che non mancherà di divertire.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	7

SPLIT SCREEN AL RALLENTATORE



Una interessante aggiunta a **Test Drive 5** dal punto di vista della giocabilità è la possibilità di giocare in 2 contemporaneamente con lo **split screen**. Il gioco in competizione diretta con un amico è decisamente più imprevedibile e accattivante; peccato che la grafica risenta del numero di calcoli praticamente raddoppiato e rallenti la fluidità delle immagini.

P L A Y S T A T I O N S P E C I A L

Potenzialità

90

Casa: Namco
Numero giocatori: 1-2

Blocchi memoria: 1

Compatibilità: Dual Shock,
JogCom Namco

- A favore**
- Grafica molto dettagliata
 - Gameplay assolutamente fantastico
 - Sterzo progressivo come nelle migliori auto da corsa
 - Infinita varietà di auto e circuiti

- Contro**
- Per essere sfruttato al massimo RRT4 necessità dell'acquisto del JogCom
 - Tre possibilità di centrare il podio per ogni gara ci sembrano un po' troppe

Torna nei negozi uno dei titoli storici per PSX. E il primo impatto è da urlo: Ridge Racer Type 4 è un gioco che darà filo da torcere a Toca 2 e C3, magari facendo 'dimenticare' Gran Turismo.



Con la serie di **Ridge Racer** la **Namco** ha sempre monopolizzato l'attenzione nel campo dei simulatori di guida, contribuendo in maniera determinante all'affermazione della PlayStation, soprattutto nei suoi primi anni di vita. Ora, dopo il ciclone **Gran Turismo**, anche la Namco intende tornare alla grande nel mondo delle quattro ruote, con il quarto capitolo della serie, in grado di spremere l'hardware della PlayStation come mai nessuno era riuscito a fare prima. Grazie al titolo d'importazione, siamo riusciti a testare e giudicare quello che potrebbe essere il titolo rivelazione dei prossimi mesi.

GRAFICA ANCORA PIU' REALISTICA

I programmi della Namco si sono sempre contraddistinti per la loro qualità grafica superiore, e questa volta i programmatori giapponesi si dovranno veramente superare per riuscire a proporre qualcosa di meglio rispetto a quanto fatto vedere da **Gran Turismo**. Le premesse valide sembrano esserci tutte, a partire dalla velocità delle animazioni, annunciata almeno di 30 frame al secondo in qualsiasi condizione di traffico si trovi la pista, e con una profondità di visione dei dettagli in lontananza molto aumentata rispetto al passato. L'aggiunta di effetti di trasparenza e giochi di luce non fa più notizia, anche se occorre sempre verificare la qualità della realizzazione di questi effetti, che nel caso di **Ridge Racer Type 4** sembra decisamente molto buona, grazie anche ai piccoli dettagli come la persistenza delle scie luminose dei fanali delle vetture dopo

un passaggio su uno scenario buio o i riflessi metallici estesi a tutta la superficie della macchina. L'aspetto complessivo delle vetture sarà ancora più curato e dettagliato, con una caratterizzazione ancora maggiore delle texture che provvedono alle decorazioni e una linea più realistica e sobria delle vetture, meno orientata a lasciare nel giocatore l'impressione di avere tra le mani un titolo semplicemente arcade.

SIMULAZIONE E CONTROLLO

Se l'aspetto della grafica sarà più serio e realistico, non si potrà dire di meno del sistema di controllo delle vetture, anche se alcune voci affermano che per questo quarto capitolo verrà ripreso il sistema di controllo del primo **Ridge Racer**; si trattava sicuramente di un metodo di guida molto preciso e impegnativo, ma aveva anche alcuni difetti piuttosto antipatici, come l'effetto di rimbalzo quando si andava a sbattere contro ostacoli in pista o altre vetture e la brusca decelerazione che ne derivava. Speriamo che l'engine di controllo venga aggiornato agli standard attuali, con una gestione più dinamica e realistica delle collisioni e una minore rigidità nella guida. Staremo a vedere. Intanto, **R4** offre per la prima volta la possibilità di utilizzare il nuovissimo **JogCom** della Namco, una periferica che



▲ La schermata di gioco consente di avere tutte le informazioni sotto controllo: velocità, posizione, circuito e tempi.



▲ I sorpassi sono sempre emozionanti, soprattutto quando avvengono in curva derapando con il 'freno motore'.

UNO SGUARDO INDIETRO

Ridge Racer Type 4 è il quarto titolo della serie **Ridge Racer**, ed è anche il primo che riporta il numero della versione all'interno del titolo. Questo perché i titoli precedenti erano conversioni di altrettanti titoli Namco provenienti dalle sale giochi. Il mix tra la fama raggiunta dai titoli originali al bar e l'ottima qualità della conversione su PlayStation ha decretato il grande successo di questa serie di giochi di corse e, di riflesso, anche della console Sony. I titoli precedenti in ordine di realizzazione sono stati: **Ridge Racer** (1994), **Ridge Racer Revolution** (1995) e **Rage Racer** (1997).



▲ Anche se leggermente schiacciata, la visuale in split screen è sicuramente tra le migliori in circolazione.



TEAM VARIETÀ
Dal punto di vista della varietà di gioco, sicuramente **Ridge Racer Type 4** cerca di avvicinarsi a quanto messo in mostra da Gran Turismo, con un totale previsto di **300 vetture** a disposizione distribuite in quattro classi differenti e suddivise tra quattro team principali per cui dover correre. Ciascuna delle

Ridge Racer Type 4 è un titolo che si presenta molto bene in base a quanto finora trapeolato, ma che dovrà faticare non poco per riuscire a soddisfare il clima di attesa che è stato capace di creare intorno a sé, grazie al nome prestigioso che ne firmerà a realizzazione. Finora i giochi di corse della Namco sono sempre stati in grado di lasciarsi indietro la concorrenza; vedremo se **Ridge Racer Type 4** riuscirà a staccare Gran Turismo. Sicuramente sarà una bella gara!



Le novità 1999

Il nuovo Ridge Racer, ultimo arrivato nei negozi, non è l'unico titolo che caratterizzerà i primi mesi del 1999 allietando tutti gli appassionati di

giochi di corse. Ecco alcune delle altre proposte più interessanti che si renderanno presto disponibili. E ce n'è davvero per tutti i gusti.

REVOLT

Micromachine 3 è stato un titolo che ha aperto un'era per quanto riguarda la giocabilità e l'immediatezza che dovrebbe avere un gioco di corse. Ora cerca di seguirne le tracce questo interessantissimo **Revolt**, che propone una simulazione di corse come non ne avevate veramente mai viste prima. **Revolt**, infatti, non si occupa di simulare una gara tra vere macchine da



corsa, ma tra modellini di macchine radiocomandate, elettriche o con motore a scoppio, il che permetterà di avere comportamenti e prestazio-

ni sensibilmente diverse tra i modellini appartenenti alle due classi. Il gioco è di impostazione chiaramente arcade, anche se i modelli che ricostruiscono il comportamento delle macchinine sono estremamente realistici: vedremo così i modellini saltare e scapicollarsi su e giù per ogni genere di ostacolo, e soprattutto correre nelle ambientazioni più strane. Da questo punto di vista si distinguono in particolare il negozio di giocattoli e il museo, dove potremo correre in

mezzo a fossili di dinosauri o statue egizie; e per svolgere al meglio il compito di illustrare nel migliore dei modi i circuiti, il motore 3D è particolarmente sviluppato per riuscire a essere molto veloce ma comunque ricco di dettaglio.

Revolt, con le 28 auto a disposizione e con i 18 diversi tracciati, promette di essere un gioco ricco di azione, con una prospettiva originale per un titolo di corse, in grado di offrire divertimento e qualità. Staremo a vedere.

DRIVER

IReflections stanno per uscire con un nuovo gioco di corse, e visto il lungo elenco di successi alle loro spalle la cosa non può che suscitare un grande interesse. Tanto per darvi un'idea del tipo di esperienza che vi aspetta, **Driver** è un gioco di corse a inseguimento in cui potrete muovervi liberamente all'interno di quattro grandi città americane riprodotte con grande realismo, non solo per quanto riguarda ambientazioni e

dettagli, ma anche per tutte quelle situazioni che generalmente capita di incontrare andando in giro per la città: ingorghi agli incroci, code ai semafori, sensi unici, vicoli soffocati dai bidoni dell'immondizia, giganteschi parcheggi e altro ancora.

Il vostro compito sarà quello di portare a termine alcune missioni al servizio dei piccoli boss locali per crescere pian piano di considerazione nel mondo della malavita.

Naturalmente resterete coinvolti in colossali inseguimenti attraverso le città, con tutti i rischi di causare inci-



denti e danni che ne derivano. Le città ricostruite sono **Miami, San Francisco, New York e Los Angeles**, e sono state riprodotte con grande realismo. Così Miami si

presenta molto pianeggiante, mentre San Francisco è tutta a colline, con le famose salite e discese dove potrete far saltare la vostra auto. La planimetria delle strade riprende le mappe originali, e grazie ai filmati e alle foto prese in ciascuna città sono stati ricostruiti anche numerosi edifici e monumenti tipici del posto, in modo da permettere al giocatore di orientarsi come farebbe in una vera città. Ognuna delle città è composta da almeno 30 miglia di strade e più di 150.000 edifici.

MONACO GP2

Nuovo titolo anche dalla **Ubisoft**, che propone un gioco di corse di **Formula Uno** in uscita anche per PC; sarà possibile affrontare non solo il circuito monegasco, ma anche tutti gli altri circuiti più famosi del campionato mondiale di Formula Uno per un totale di 16 piste, 11 scuderie e ben 22 vetture. L'intelligenza arti-



ficiale dei piloti in gara assicura sfide coinvolgenti e combattute, anche grazie alle 4 modalità di simulazione disponibili, di difficoltà e accuratezza crescenti, e agli 8 parametri tecnici selezionabili a piacere per le vetture. È supportata la modalità di gioco a 4 ed è prevista una opzione "carriera" con cui seguire la vita virtuale del proprio pilota anno dopo anno, per guidarlo verso la vittoria.

NEED FOR SPEED 4

Anche per quest'altro classico dei giochi di guida è previsto un seguito che ripercorrerà le linee forti che hanno sempre caratterizzato la serie: macchine sportive dell'ultima generazione, inseguimenti su strada con la polizia alle costole, corse ambientate lungo vere strade, spesso a doppio senso di percorrenza, con il pericolo di incappare in clamorosi frontaloni con le macchine provenienti dall'altra parte. Le notizie a disposizione su **Need For Speed 4** sono ancora piuttosto poche, ma sembra certo che per questo seguito verrà adottato un modello di guida ancora più sofisticato e impegnativo, con incidenti ancora più realistici e scorciatoie sempre più divertenti da andare a cercare.

LE MANS GT RACING

En non poteva mancare anche un titolo dedicato a una delle corse automobilistiche più famose del mondo: la **24 ore di Le Mans**. La **Eutechnyx** è la software house che si occuperà della realizzazione del gioco, che offrirà una accurata ricostruzione del mitico circuito a cui se ne affiancheranno degli altri in grado di garantire ulteriore sfida alla guida dei bolidi delle classi **GT2, GT1 e Prototipi**. La grafica in alta risoluzione messa in mostra dai primi screen sembra promettere molto bene, e la possibilità annunciata di intervenire tecnicamente nell'impostazione delle vetture non fa che aumentare l'interesse per questo titolo.



RALLY DE AFRICA

Correre, correre e correre. La parola d'ordine di **Rally De Africa**, ancora sul mercato giapponese, è questa: grafica aggressiva e somigliante a **Sega Rally**, pulsanti veloci da digitare, sviluppo eseguito in maniera veloce. Insomma, un gioco di parole per divi che se mai arriverà sul mercato europeo, questo titolo dovrà essere stramigliorato per competere con mostri sacri come **Ridge Racer Type 4** e **Toca 2**. Poca attenzione ai particolari, tecnicamente zoppicante, concept (un rally che si snoda attraverso l'Africa, tra deserto e foreste) che meritava maggior passione. Da rivedere.



PERGIOCO

PLAYSTATION Dual Shock 249.000

PlayStation
Station

ACCESSORI PlayStation

Cavi e varie

ACTION REPLAY ATOMIC Ita	59.900
CAVO LINK SONY	49.900
CAVO PAL ATOMIC (RF-UNIT)	29.900
CAVO PROLUNGA JOYPAD	14.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB AV Out At	19.900
CD CASE PLAYSTATION	29.900
CONSOLE BAG	39.900
GRAPHIC KIT	24.900
JAM INTERFACCIA MONITOR	199.000
MEGASTICK	24.900
MULTITAP PLAYSTATION	53.900
SEAT SHOCK Cuscino vibra	129.900
SPACE STATION SottoTV	59.900
THE GLOVE	89.900

Joypad

CONTROLLER SONY Originale	29.900
DUAL IMPACT NUGEN	42.900
DUAL SHOCK ANAL SONY	49.900
JOYPAD ATOMIC COLOR	19.900
PLAYSTICK DUAL Kit Agg.	14.900
DARK RUMBLE	54.900
JOYCON	109.900

Joystick

MAD CATZ FLIGHTSTICK	69.900
----------------------	--------

Mouse

MOUSE PSX	39.900
MOUSE SONY PLAYSTATION	59.900

Pistole

G-CON 45 Pistola NAMCO	79.900
LASER GUN 3 in 1	69.900
PREDATOR 2 GOLD	99.900
PREDATOR 2 SILVER	99.900
PROTECTOR 2	89.900
SCORPION GUN	59.900
SCORPION GUN PEDAL	24.900

Schede di memoria

MEM.CARD 1Mb	19.900
MEM.CARD 1Mb ATOMIC	19.900
MEM.CARD 1Mb NUGEN	19.900
MEM.CARD 1Mb SONY	29.900
MEM.CARD 1Mb SONY Box	24.900
MEM.CARD 1Mb XTREME	19.900
MEM.CARD 8Mb XTREME	39.900
MEM.CARD 24Mb XTREME	59.900
MEM.CARD ATOMIC COLORE	19.900

Volanti

DUAL FORCE GAMESTER	169.900
MAD CATZ DUAL FORCE WHEEL	134.900
PER4MER AIR RACE	139.000
THRUSTMASTER F. RACE PRO	159.900
VOLANTE PSX WHEEL	99.900
VOLANTE SHOCK DRIVE ATOM	114.900

VIDEOGIOCHI PlayStation

ABE'S EXODUS	99.900
ACTUA GOLF 3 Ita	99.900
ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA POOL	99.900
ACTUA SOCCER 3	99.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
ACTUA TENNIS	99.900
ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ALL STAR TENNIS '99	99.900
ALONE... Jack is Back	39.900
ALUNDRA	94.900
APOCALYPSE	99.900
ARMORED CORE	99.900
ASSAULT	99.900
ASSAULT RIGS	49.900
ASTERIX	99.900
ASTEROIDS	79.900
ATLANTIS	99.900
AUBIRDFORCE Jap	134.900
AZURE DREAMS	99.900
BABY UNIVERSE	79.900
BALL BLAZER	69.900
BATMAN & ROBIN	99.900
BATTAGLIA NAVALE	99.900
BATTLESPORE	74.900
BEAST WARS	99.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLASTO	79.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BOMBA:98	69.900
BOMBERMAN WORLD	79.900
BRAHMA FORCE	84.900
BREATH OF FIRE 3	99.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BRUNSWICK CIRCUIT P. B.	99.900
BUGGY	99.900
BUGRIDERS Race of Kings	79.900
BUST A GROOVE+CD CASE	99.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	59.900
C3 RACING Car Constr.Champ.	99.900
CARNAGE HEART	69.900
CASTLEVANIA Symphony Night	99.900
CENTPEDE	99.900
COLIN McRAE RALLY	99.900
COLONY WARS VENGEANCE	94.900
COMMAND & CONQUER Plat	49.900
CONSTRUCTOR+Memory Card	99.900
COOL BOARDERS 3+CD CASE	99.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRASH BANDICOOT 3	99.900
CRASH BANDICOOT 3 Ame	109.900
CRASH BANDICOOT Platinum	49.900
CRITICAL DEPTH	79.900
CROC Platinum	49.900
CRUSADER NO REMORSE	39.900
DARK OMEN Warhammer 2	69.900
DARKLIGHT CONFLICT	39.900
DEAD OR ALIVE	99.900
DEATHTRAP DUNGEON	94.900
DEVIL DICE	79.900
DIABLO	69.900

DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DISCWORLD 2	79.900
DODGEM ARENA	99.900
DOOM Platinum	54.900
DUKE NUKEM 3D	79.900
DUKE NUKEM 3D Ing	49.900
DUKE NUKEM Time to Kill	89.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	69.900
EGYPT 1156 A.C.	99.900
EXCITING BASS Jap	139.900
FIFA 99	99.900
FIGHTING FORCE	79.900
FINAL FANTASY VII	109.900
FLUID	79.900
FORMULA 1 98	89.900
FORMULA 1 Platinum	49.900
FUTURE COP	99.900
G.DARIUS	99.900
GHOST IN THE SHELL	94.900
GRAN TURISMO	99.900
GRAN TURISMO+CD CASE	99.900
GRID RUN	69.900
GTA Grand Theft Auto	59.900
GTA Grand Theft Auto Plat	49.900
GUILTY GEAR Americano	119.900
HEART OF DARKNESS Ita	99.900
HERCULES Platinum	49.900
HUGO	89.900
INDY 500	99.900
INVASION	99.900
JERSEY DEVIL	79.900
KILEAK THE BLOOD	39.900
KLONOA	99.900
KNOCKOUT KINGS 99	99.900
KULA WORLD	99.900
LEMMINGS	59.900
LIBERO GRANDE	69.900
LIBERO GRANDE+CD CASE	99.900
MADDEN 99	99.900
MAGIC The Gathering	49.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MEDIEVIL	99.900
MEGAMAN 8	99.900
MEGAMAN LEGENDS	79.900
METAL GEAR SOLID Ame	129.900
MICROMACHINES V3 Platinum	49.900
MIDNIGHT RUN	79.900
MORTAL KOMBAT 4	99.900
MORTAL KOMBAT TRIL. Plat	54.900
MOTO RACER 2	99.900
MOTORHEAD Ing	49.900
MOTORHEAD Ita	99.900
MUSIC	84.900
N 20	99.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
NASCAR 99	99.900
NBA LIVE 99	99.900
NBA LIVE 98+JOYPAD	69.900
NEWMAN HAAS RACING	99.900
NFL BLITZ	99.900
NFL XTREME	79.900
NHL 99	99.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
NINJA	99.900
O.D.T.	94.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Pla	54.900
ONE	69.900

OVERBLOOD	39.900
PANDEMONIUM Platinum	49.900
PARASITE EVE Ame	129.900
PET IN TV	79.900
PLAYER MANAGER	99.900
POCKET FIGHTER	99.900
POINT BLANK	79.900
POINT BLANK+G-CON45	149.900
PORSCHE CHALLENGE Plat	49.900
POWERBOAT RACING Ita	89.900
PREMIER MANAGER 98	99.900
PRO PINBALL BIG RACE	99.900
PSYBADEK	79.900
R.TYPES	99.900
RALLY TOMMI MAKINEN Ing	59.900
RALLY TOMMI MAKINEN Ita	94.900
RASCAL	99.900
RAYMAN Platinum	49.900
REBOOT	99.900
RESIDENT EVIL 2	119.900
RESIDENT EVIL 2 Ame D.Sh.	114.900
RESIDENT EVIL Platinum	49.900
RETALIATION Command & C.	99.900
RIDGE RACER R4 Giap	139.900
RIOT	74.900
RIVAL SCHOOLS	99.900
RIVAL SCHOOLS Ame	99.900
ROAD RAGE	79.900
ROAD RASH 3D	99.900
ROBOTRON X	49.900
RUSHDOWN	99.900
SCARS	89.900
SENSIBLE SOCCER Club Ed.	99.900
SENTINEL RETURNS	99.900
SHADOW MASTER	94.900
SKULL MONKEYS	79.900
SLAMSCAPE	69.900
SMALL SOLDIERS	99.900
SOUL BLADE Platinum	49.900
SPAWN	79.900
SPICE WORLD	49.900
SPIDER	49.900
SPYRO THE DRAGON	89.900
STAR OCEAN Jap	149.900
STARBLADE ALPHA	39.900
STARWINDER	59.900
STREET FIGHTER COLL.	99.900
STRIKERS 1945 II Jap	134.900
SUPER CROSS 98	99.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	49.900
SUPERSTAR SOCCER PRO 98	99.900
T'AI FU	84.900
TALES OF DESTINY Ame	119.900
TEKKEN 2 Platinum	49.900
TEKKEN 3	99.900
TENCHU	99.900
TEST DRIVE 4x4	99.900
TEST DRIVE 5	99.900
THE FIFTH ELEMENT	99.900
THE GOLF PRO	99.900
THE RAVEN PROJECT	49.900
THEME HOSPITAL	99.900
THUNDERFORCE 5 Jap	114.900
TIGER WOODS 99	99.900
TIME CRISIS Platinum	49.900
TOCA TOURING 2	99.900
TOCA TOURING RAC.CAR Pla	59.900

I Prezzi comprendono IVA e possono cambiare senza preavviso. Titoli e prezzi sopralencati sono dell'11 gennaio 1999, a causa di imprevisti scadenze di consegna del nostro materiale pubblicitario per la stampa della rivista.

**NEL CIRCUITO DI
PERGIOCO
TROVATE TUTTE
LE CONSOLLE
PLAYSTATION
NINTENDO64
GAME BOY
GAME BOY COLOR
SATURN
DREAMCAST
NEO GEO POCKET
VIDEOGAMES
CD ROM PC
& ACCESSORI
DVD FILM**

**I negozianti
possono
telefonare
allo 02 / 29524256**

PERGIOCO MILANO via BORGOGNA 7, p.zza San Babila MM1
PERGIOCO MILANO via ALDROVANDI, p.zza Lima MM1
PERGIOCO BRESCIA via TRIESTE 4/A, angolo X Giornate
PERGIOCO Point FIRENZE viale S. LAVAGNINI 40
PERGIOCO Point MONZA (MI) via CAIROLI 5, ang. c.so Milano
PERGIOCO Point ROMA via MAGLIANO SABINA 26/28, quartiere Salario, a piazza Vescovio
PERGIOCO MILANO via SAN PROSPERO 1, p.zza Cordusio MM1
PERGIOCO ROMA via degli SCIPIONI 109, Q.re Prati Metro Ottaviano
PERGIOCO LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20, nel centro storico
PERGIOCO Point VERONA via G. DELLA CASA 10, ang. piazza Simoni
PERGIOCO Point PAVIA c.so CAIROLI 26/D, all'Università
www.pergio.com

**→ VENDITA TELEFONICA
PER CONSEGNE IN TUTTA ITALIA ←**

02-29524256

Caesar's Palace 2

DI MASSIMO CARBONI

Planet Voto

76

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 9

Sonoro 6

Longevità 8

Originalità 6

A favore:

- Ampia possibilità di scelta tra i giochi da casinò
- Ottima interfaccia grafica
- Estremamente tecnico

Contro:

- Menu in inglese
- Alcuni giochi sono troppo difficili per i neofiti
- La selezione dei giochi è, evidentemente, poco originale



▲ In questa simulazione la roulette è stata curata fin nei minimi particolari, adeguata anche a giocatori smalizati.

Rispetto agli altri giochi disponibili in Caesar's Palace 2, la 'sempre verde' Slot Machine è quella che regala le emozioni più immediate, senza bisogno di conoscere troppe regole.



e per voi Roulette e Roulotte sono la stessa cosa, vi consigliamo di girare pagina. Non prima di avervi invitato ad andare in campeggio con una roulette per vedere se finalmente vi balena in testa la differenza... fatte le debite presentazioni, entriamo nel vivo della recensione perché vincere al casinò è appunto un casino. Tuttavia, con **Caesar's Palace 2** potrete tranquillamente cimentarvi sui tavoli verdi senza il pericolo di ridurvi sul lastrico. Infatti, questo titolo è probabilmente la migliore simulazione di giochi d'azzardo presente sul mercato, comprendente tutti i giochi che si possono 'frequentare' in un vero casinò con una precisione di dettagli davvero maniacale.

ROULETTE O BLACK JACK?

Caesar's Palace 2 inizia con l'ingresso in un vero e proprio casinò virtuale: qui potrete chiedere **2000 dollari** in anticipo per iniziare la vostra avventura sui tavoli da gioco. Con l'esigua somma iniziale verrete dirottati sui tavoli dove è possibile scommettere cifre contenute (1-100 dollari, fino a 1000). Se sarete abili, ma soprattutto fortunati, potrete incrementare il vostro capitale e tornare alla reception per essere 'invitati' a tavoli dove si punta più forte. Dal menu iniziale potrete scegliere i giochi su cui puntare la vostra somma. Cliccando in corrispondenza della scritta **Black Jack** verrete catapultati sul tavolo verde col classico **sabot** per cercare di realizzare il **mitico 21**. Le regole sono le stesse del Black Jack classico: prime due carte scoperte al giocatore, prima carta coperta e seconda scoperta al mazziere (la cpu). Se uno dei due realizza subito 21 punti fa Black Jack e vince, altrimenti bisogna cercare di avvicinarsi il più possibile senza superare la fatidica 'dead line'. Come avrete già capito, si tratta di un titolo che sarà apprezzato particolarmente dagli esperti di giochi d'azzardo; comunque, offre buoni margini di divertimento anche a chi pratica come azzardo massimo la tombola natalizia.

SLOT MACHINE CHE PASSIONE

Per i neofiti, la sezione più divertente e comunque di assoluto rispetto ed estrema-



▲ La schermata del Black Jack: bella la grafica, sufficientemente chiara la disposizione degli elementi sul tavolo verde.

mente vicina alla realtà sarà quella delle **slot machines**. Questa sezione prevede ben sei tipi di slot diverse: **Gridiron** (ambientazione football americano, si vince la somma massima mettendo in fila quattro trofei per un totale di 1000 dollari); **Forth of July** (Quattro di luglio, ovvero la festa dell'indipendenza americana: si vince la somma massima mettendo in fila tre petardi, paga bene anche lo zio Sam); **Pirate's Gold** (l'oro dei pirati, con cui ci siamo lungamente cimentati e abbiamo pure vinto, come si può vedere dall'immagine; quattro pirati in fila fanno vincere il massimo). Da non trascurare anche **King's Ransom** (Fortuna allo stato puro, slot con tre rulli e una riga valida per la vincita), **Classic Progressive** (combinazioni classiche come "jolly-jolly-jolly-jolly" o "ciliegia-ciliegia-ciliegia-ciliegia": slot con quattro rulli e una riga valida per la vincita) e **Classic Bars** (sbarre classiche, slot con tre rulli e tre righe orizzontali valide per la vincita). In questa sezione il divertimento è davvero assicurato per tutti.

IL CARO VECCHIO POKER

Non si vive solo di roulette e di slot machine: **Caesar's Palace 2** offre un ampio panorama di giochi. Non manca il classico **Poker**, che non si gioca contro avversari in carne e ossa ma cercando di prevalere su una macchinetta che si carica con uno o più gettoni come una slot. Le combinazioni che si devono realizzare sono le stesse del Poker classico. Da consigliare solo ai super esperti **Mini Baccarat** e **Craps**. Il primo è una versione più evoluta (e complicata) del Black Jack, in cui si deve scommettere su chi, giocatore o mazziere, realizzerà il punteggio più alto. **Craps**, invece, è il classico gioco dei due dadi; solo che quando si tratta di mettere in gioco le scommesse le combinazioni possibili sono così numerose e complesse da scoraggiare chi volesse apprenderne le regole.

Caesar's Palace... o Super Enalotto?

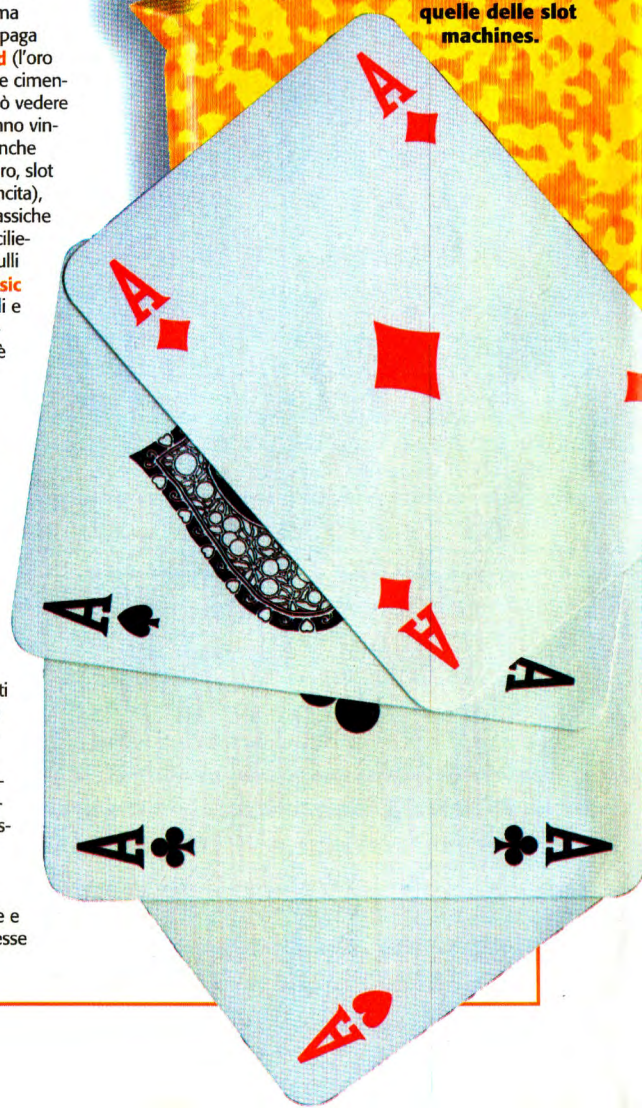
All'interno di **Caesar's Palace 2** è possibile cimentarsi anche con altri due giochi ad alto contenuto d'azzardo. Belli, divertenti, per i maniaci del **Super Enalotto**.

VIDEO KENO

È un gioco di fortuna in cui bisogna scegliere una certa quantità di numeri da un tabellone di ottanta. Poi il computer ne estrae venti; se tra questi compaiono alcuni di quelli scelti si verificheranno delle vincite secondo combinazioni prefissate.

POKER CHALLENGE

Una serie di giochi basati sul classico **Poker**, in alternativa con il **Video Poker** che si gioca con modalità simili a quelle delle slot machines.



V2000

DI MASSIMO CARBONI



Il virus di cui parliamo è quello che ammorba gli scenari apocalittici di **V2000**, il nuovo shoot 'em up di David Braben, e che deriva da un titolo che in qualche modo ne è stato precursore: **Virus**, appunto, dello stesso Braben.

ALLACCIATEVI LE CINTURE: SI PARTE!

In **V2000** vi troverete alla guida di un velivolo che si muove con le stesse traiettorie di un elicottero; in alternativa, potrete scegliere un aereo a decollo verticale. Comunque, in entrambi i casi si tratta di mezzi piuttosto maneggevoli. Lo scenario in cui vi ritroverete a volteggiare sarà spesso di tipo post-atomico: spettrale, desolato, senza apparenti segni di vita. Eppure la vita c'è, eccome; infatti la vostra missione consiste nel trasportare sul vostro mezzo alcuni poveri abitanti che cercano di sfuggire al contagio del virus. Una volta tratti in salvo, siccome non si fa niente per niente, gli abitanti si metteranno a lavorare nelle fabbriche che popolano i diversi mondi del gioco per sviluppare nuove armi, o meglio ancora, per potenziare il vostro velivolo. Come dire dalla padella alla brace: scampati a un virus per finire nella

quella di darsela a gambe: funziona sempre! Lo stesso discorso, ovvero chi spara per primo spara due volte, si può fare anche per i **bruchi giganti** e le altre creature letali che popolano i mondi di **V2000**. Quando vedete comparire sullo schermo qualcosa che non promette nulla di buono, sparate immediatamente: spesso è l'unico sistema per sopravvivere.

PER TERRE E PER MARI

Rispetto ai primissimi shoot 'em up, **V2000** si presta come un prodotto più sofisticato, con una cura dei dettagli e un'ottima definizione delle scene, tanto che non si avverte uno scadimento grafico rispetto al suo omologo per PC. Ma la cosa veramente impressionante è la grande varietà di ambienti in cui si muove il vostro velivolo e la minuziosa precisione con cui sono stati realizzati gli scenari sott'acqua. Immergendovi sotto la superficie trasparente entrerete in una dimensione nuova, ovattata, in cui il vostro mezzo si muoverà con cadenze più lente, e dove avrete veramente la sensazione di essere accarezzati dai movimenti sinuosi delle correnti. Spesso vi ritroverete attorniti da banchi di pesci la cui funzione è coreografica, ma che comunque contribuiscono a rendere l'atmosfera di questo scenario molto godibile; non spaventatevi per eventuali squali perché anch'essi hanno una funzione puramente coreografica. Oltre agli scenari subacquei, i vostri mezzi potranno sorvolare paludi mefitiche, villaggi e ampie lande simili a quelle di **Magic Carpet**, il grande successo della Bullfrog. E proprio **Magic Carpet** è probabilmente il titolo a cui

Parlare poco, sparare molto

Come ogni classico shoot 'em up che si rispetti, anche **V2000** privilegia la frenesia a ogni altro tipo di impostazione di gioco. Si spara spesso senza interruzioni e, a parte questo, non è che ci sia granché da fare. Tuttavia, la buona dotazione di armi e la grande varietà di situazioni rendono questo gioco piuttosto longevo, fatto abbastanza raro per uno shoot 'em up; oltretutto, la buona intelligenza artificiale dei nemici aumenta la difficoltà al punto giusto, tanto da rendere questo titolo appetibile anche agli smanettoni più accaniti e agli esperti di questo genere di giochi.

Oggetti, armi e molto altro

Questo particolare sparatutto possiede degli interessanti elementi di strategia che si concretizzano nell'utilizzo di alcuni particolari oggetti dietro le linee nemiche. Ecco una selezione della dotazione disponibile.

Portable Gun (Cannocchino Portatile) Lo si scarica in territorio nemico e consente di ripulire dalla presenza nemica aree particolarmente importanti.



Portable Radar (Radar Portatile) Per osservare larghe zone della mappa.

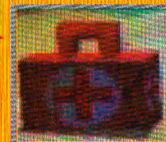
Trundlers (Container Semovante)

Per spargere il gas antivirale che distrugge i virus lasciati dagli alieni.

Fuel (Carburante) Permette di utilizzare entrambe le modalità di movimento (aereo e hovercraft).



Medi-Kit (Kit medico) Per riparare i danni che ha subito la nave.



Trophy (Medaglia) Per guadagnarsi vite aggiuntive.

Planet Voto



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafica									9
Gameplay									7
Sonoro									8
Longevità									7
Originalità									6

A favore:

- Buona grafica, anche se il 'concept' poteva essere sfruttato meglio
- Eccellente varietà di armi e scenari
- Splendida compatibilità con il pad analogico
- Ottimo mix tra azione e strategia

Contro:

- In un numero troppo elevato di situazioni si rivela un classico shoot 'em up: a parte sparare, non c'è molto di più
- Occorre molto tempo prima di essere veramente padroni della situazione, hardware e software

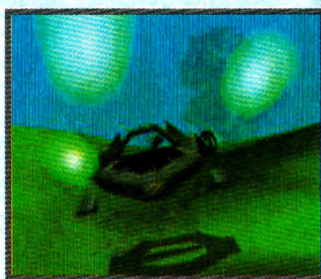


▲ la grafica di **V2000** è stata all'altezza delle aspettative.

catena di montaggio stile Breda inc. Un cosa di cui dovrete fare attenzione è soccorrere con tempestività gli abitanti. La missione deve essere portata a termine in tempi brevi, altrimenti gli abitanti già minati dal virus rischiano di non sopravvivere.

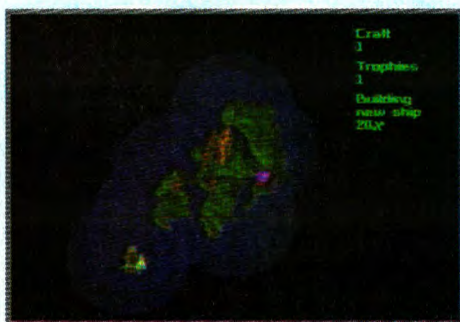
UNO, NESSUNO, CENTOMILA...

Il vostro unico avversario sarà il famigerato virus di cui si è detto. Ma che forma ha un virus? In **V2000** parecchie: si parte dalla caratteristica massa purulenta rossa che ricorda in qualche modo il vecchio **"Blob"**, a forme più familiari e concrete, ma non meno letali. Il virus è infatti in grado di generare **dracchi**, **formiche giganti** armate con cannoni laser e altre diavolerie. Per inciso, è assai meglio confrontarsi con il "blobbone" piuttosto che con un drago volante incavolato nero. Quest'ultimo è in grado di incenerirvi con un paio di fiammate: l'unico modo per abbatterlo è quello di sparargli in anticipo. Altrimenti, un'altra bella tattica è



V2000 assomiglia di più, sia in termini di motore grafico, sia come possibilità di controllo del vostro mezzo. Considerando che il gioco della Bullfrog era stato ai suoi tempi un successo innovativo, il paragono suona piuttosto lusinghiero.

Questo titolo rappresenta un ottimo mix tra azione e strategia.



Rugrats

ALLA RICERCA
DI REPTAR

Prossimamente sugli Scheffi



NICKELODEON

nick.com

rugratsmovie.com



© 1999 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Licensed to THQ Inc. Nickelodeon, Rugrats and all related files, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc. Created by Kelsey Crippen, Ltd.
THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. "3D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



www.thq.com

Brunswick Circuit Pro Bowling

DI MASSIMO CARBONI

Un gioco che farebbe la gioia di **Fred Flintstone**, curato nei minimi dettagli e con una grande quantità di opzioni. Non sarà la simulazione di bowling assoluta, ma ci si diverte lo stesso. Perché **Brunswick Pro** fonda il suo grande realismo su un motore grafico 3D di innovativa concezione che riproduce con grandissima fedeltà e fluidità i movimenti dei campioni veri. Premesso che anche l'occhio vuole la sua parte ed è bello vedere dei giocatori che lanciano la palla con uno stile impeccabile, la grande forza di questa simulazione di bowling è la difficoltà e l'estrema precisione e controllo che è possibile ottenere sulla palla.



Il meccanismo di lancio non è di facile intuizione: la schermata evidenzia la barra della potenza e della precisione.

CAMPIONI A PIACERE...

Brunswick Pro mette a disposizione sedici giocatori professionisti, ognuno con caratteristiche ben precise (punti di forza, debolezze, intelligenza, coraggio ecc...), ma c'è anche la possibilità di creare ex novo un giocatore scegliendo non solo le caratteristiche fisiche e l'abbigliamento (sono previsti anche gli occhiali!) ma decidendo anche se lo vogliamo destrorso o mancino. Le modalità di gioco sono tre: **Exhibition**, ovvero la classica esibizione; **Tournament**, ovvero il torneo con i più forti giocatori del circuito; infine, **Cosmic Bowl**. In quest'ultimo caso si gioca con piste, birilli e palle che brillano al buio: bellissimo! Sembra di essere in discoteca.



Brunswick Pro offre sei opzioni di gioco, che vanno dal torneo alla pratica, dall'esibizione al divertente Cosmic Bowl.

LANCIA LA PALLA...

Il meccanismo di lancio è abbastanza difficile da controllare. Si preme il tasto X e si illumina una barra relativa alla potenza. Agendo di nuovo sul tasto X si può interrompere la progressione dell'illuminazione. Per ottenere il massimo della potenza bisogna bloccare la barra luminosa a metà. Subito dopo parte la barra della precisione e il meccanismo è lo stesso. A mano a mano che cresce la difficoltà (il livello di ingresso è **rookie**) del gioco si allunga la barra potenza/precisione e diventa quindi più difficile centrare la metà esatta.

CONCLUSIONI

Complessivamente questo gioco garantirà ore di puro divertimento agli appassionati di **bowling**. La modalità **multi player** consente la partecipazione contemporanea di ben sei giocatori, potendo in questo modo ricreare tra le mura casalinghe le chiassose e divertenti serate trascorse con gli amici sulle piste in legno. Il tutto senza dover indossare scarpe già 'vissute' da centinaia di altre persone. Non male!

Ecco come si presenta la schermata prima del lancio. In basso sono evidenziati i punti ottenuti in gara.

Palle per tutti i gusti

In questa simulazione avrete a disposizione sei differenti tipi di palle Brunswick con caratteristiche ben precise:



ZONE DIFENSE: palla pesante e non eccessivamente precisa. Un palla da difesa, come si dice in gergo, capace di abbattersi sui birilli con estrema violenza.



DANGER ZONE: palla particolarmente adatta per chi pratica il gioco "effettato". Difficile da controllare, più leggera della Zone Difesa, ma capace di grande performance.



SPEED DEMON: maneggiabilissima (è la palla più leggera), diventa esplosiva nell'impatto con i birilli. Consigliata ai rookie.



SPEED ZONE: altra palla "veloce" e maneggevole. Curva in modo accentuato nella fase della traiettoria.



QUANTUM JADE: il rivestimento AX10N Proactive Urethane fa rimanere la palla attaccata alla pista. È il top su piste scorrevoli.



QUANTUM RAVEN: la palla più potente della serie Quantum. In assoluto è quella con il migliore impatto, grazie anche al peso uguale a quello della Zone Difesa.

Planet Voto



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 9

Sonora 6

Longevità 7

Originalità 7

A favore:

- Ottimo realismo delle azioni
- Particolarmente divertente il set di palle Brunswick a disposizione
- Bello da giocare in sei

Contro:

- Apprezzabile solo da parte degli appassionati di questo sport
- Non intuitivo

Un'opzione interessante, presente in molte simulazioni sportive, è quella di creare il proprio giocatore decidendo perfino la sua configurazione fisica.



Music

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



Music non è un gioco. Non è neanche un Picasso, se è per questo. Music è un piccolo sequencer che, per chi non conosce la musica e le sue applicazioni, serve per creare delle basi musicali. Essendo uno strumento elettronico si possono ricreare artificialmente un'infinità di strumenti e suoni, che poi si sincronizzano a tempo; **Music**, oltre a queste caratteristiche, vi dà la possibilità di aggiungere a questi suoni molte luci e tantissimi colori. Potete creare dei veri e propri videoclip con commento musicale da mostrare ai vostri amici (dopo averli salvati su memory card) durante le feste più... come dire... anni '70!

UNA SFIDA ALL'ULTIMA MELODIA

Music è un editor musicale che segue l'onda del successo di **Fluid**, dove facevate più o meno le stesse cose "pilotando" un delfino (è riduttivo spiegarlo così, ma non c'è spazio...). Sulla griglia, i suoni che vengono riprodotti sono simboleggiati da un'icona che raffigura lo strumento; in questo modo potete sapere quando questo attaccherà e per quanto tempo suonerà. Inizialmente l'utilizzo sarà piuttosto ostico per la stranezza dell'interfaccia di gioco; quando avrete capito come muovervi, utilizzarlo sarà un giochetto. L'interfaccia video è identica se si esclude il colore di fondo (blu per la musica e rosso per il video): a ogni posizione della griglia musicale corrisponde una posizione della griglia video. Così potrete decidere di assegnare a ogni singolo suono una singola immagine o sequenza.

Dal colore di fondo rosso, si intuisce che stiamo lavorando sull'interfaccia video. L'icona della macchina fotografica indica che in quel momento (il primo dei quattro quarti della battuta musicale) ci sarà una foto. All'inizio della seconda battuta c'è invece una pallina colorata che indica la presenza di colori che ruotano.



▲ **Eccoci a buon punto: la linea verde indica la presenza di un suono in sottofondo; sempre nel primo rigo, all'inizio della seconda battuta attacca un riff di tastiera. La batteria attacca a levare, mentre solo quando la testina passerà sull'inizio della seconda battuta si sentirà il charleston. Sembra complicato, ma ci farete presto l'abitudine.**



▲ **Eccoci a buon punto: la linea verde indica la presenza di un suono in sottofondo; sempre nel primo rigo, all'inizio della seconda battuta attacca un riff di tastiera. La batteria attacca a levare, mentre solo quando la testina passerà sull'inizio della seconda battuta si sentirà il charleston. Sembra complicato, ma ci farete presto l'abitudine.**

PROVARE PER... VALUTARE

Purtroppo, data la novità del titolo e l'impossibilità di paragonarlo a qualcosa di già presente sul mercato, il descriverlo risulta difficile. Posso solo consigliarvi di provarlo; la sua longevità dipende essenzialmente dall'uso che ne farete; potreste trovarne giovamento tra un run a **Cool Boarders 3** e un giro a **Rollcage**, oppure potreste trovarlo distensivo tra un assasnio silenzioso di **Tenchu** e le fragorose esplosioni di **Apocalypse**. Certo è che **Music**, come tutti i giochi che impegnano la creatività, ha il pregio di esaurirsi dove si esaurisce la vostra fantasia.

Come ti creo la melodia

In pochi e semplici passaggi, vi illustro come creare una melodia di base. E' un prodotto di pura fantasia, ma se avete un orecchio abbastanza attento potrete scoprire con quale facilità i discografici prendono certi suoni e con la tecnologia li aprono, li girano, li squartano e li richiudono vendendovi lo stesso prodotto sotto dieci forme diverse (pagando per ognuna, si intende!).

1. **Prima create una base di tastiera prendendo il suono (in questo caso ECO-PIANO) dalla libreria bassi della sezione ambient. Create una stringa molto lunga.**



2. **Aggiungete, in perfetto stile disco anni '90, un charleston (in questo caso SCIVOLO, sempre dalla libreria ambient) dopo le prime battute.**



3. **Dalla libreria drum'n'bass scegliete la cassa hall boom**

4. **Uno stop secco, un urlo (libreria house, sezione canto, voce "oh yeah") e una risata (deep laugh, drum'n'bass sezione rappeggiate)**



4. **Uno stop secco, un urlo (libreria house, sezione canto, voce "oh yeah") e una risata (deep laugh, drum'n'bass sezione rappeggiate)**

5. **In fondo alle stringhe di inserimento c'è il metronomo che stabilisce quanti battiti per minuto avrà il pezzo.**

6. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

7. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

8. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

9. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

10. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

11. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

12. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

13. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

14. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

15. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

16. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

17. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

18. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

19. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

20. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

21. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

22. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

23. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

24. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

25. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

26. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

27. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

28. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

29. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

30. **Provate a eseguire il pezzo e vi verrà spontaneo partire con una cassa indavolata e sintetizzatori allucinanti. Il limite è la vostra fantasia.**

Planet Voto

78

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 6
Gameplay 8
Sonora 9
Longevità 7
Originalità 9

A favore:

- Da libero sfogo alle vostre fantasie musicali
- E' possibile salvare i video e le musiche su memory card e videocassetta
- Ha una libreria di suoni abbastanza ampia

Contro:

- Non ci sono record da battere e avversari da affrontare
- Testare tutti i suoni è lungo e può risultare noioso
- A volte si inceppa nella ricerca dei suoni (raramente)



Final Fantasy VIII

DI ANTONIO PERNA

Non c'è alcun dubbio sul fatto che il titolo di maggiore successo del 1998 per PlayStation sia stato **Final Fantasy VII**, il meraviglioso gioco di ruolo della **Squaresoft**. Final Fantasy VII ha colpito il mercato dei giochi PSX come una meteora, approfittando anche del fatto che fino alla fine del 1997 i giochi di ruolo tradotti dal giapponese per la console Sony si facevano desiderare, e potevano vantare solo pochi titoli disponibili.

L'APRIPISTA

Da questo punto di vista il successo clamoroso di Final Fantasy VII ha spalancato le frontiere a una massiccia invasione di giochi di ruolo, ora che i distributori di softwa-

Un po' gioco di ruolo, un po' strategico, un po' racconto interattivo da scoprire poco per volta, sorpresa dopo sorpresa: è Final Fantasy VIII, un'esperienza più che un semplice gioco. Anche prima della sua pubblicazione.



▲ *Notate il dettaglio di queste vie della città che potrete attraversare all'inizio del gioco. La qualità degli sfondi è davvero eccezionale.*

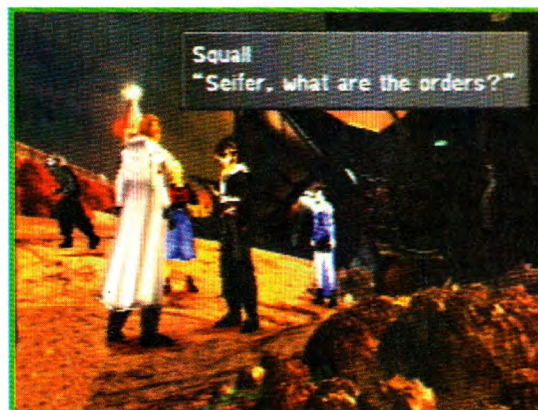


re europei hanno potuto valutare l'interesse del pubblico per questo genere di titoli. A questo proposito è di particolare interesse l'accordo raggiunto tra la Squaresoft e la **Electronic Arts** riguardo all'importazione dei giochi di ruolo per PlayStation, che ci assicurerà un flusso costante di titoli di grande interesse... A partire da **Final Fantasy VIII**, sicuramente il seguito attualmente più atteso; e non poteva essere altrimenti, visto il successo riscosso dal titolo precedente. Chi si aspettava, però, di riprendere le azioni di Final Fantasy VII in questo seguito resterà parzialmente deluso, dato che la storia si sviluppa... **dopo** ... con personaggi differenti e una nuova impostazione.

COSA SUCCEDDE IN CITTÀ

Il filmato introduttivo, come sempre, è di qualità straordinaria, e riprende un gruppo di navi da guerra che si avvicina a un'isola; successivamente, un gruppo di persone sbarca sull'isola e si avventura al suo interno, dove subito si scatenano i primi combattimenti. Almeno all'inizio non sentirete parlare della **Shinra**, la potente corporazione che **Cloud** (il personaggio che controllavate in Final Fantasy VII) doveva sconfiggere nel precedente episodio. Già da questo primo avvio del gioco avrete la prima sorpresa; infatti se siete equipaggiati con un **Dual Shock** le vibrazioni del controller Sony accompagneranno spettacolarmente le esplosioni facendovi ballare le mani alla grande. L'impressione fin dalle prime battute è di avere a che fare con un titolo realizzato con una grandissima attenzione a tutti i dettagli, votato alla spettacolarità dell'azione in appoggio allo sviluppo di una trama solida e complessa. E fin da subito appaiono

evidenti le modifiche apportate al motore grafico del gioco, sia per quanto riguarda gli aspetti tecnici sia per quanto riguarda l'impostazione stilistica.



▲ *I dialoghi si consumano come nell'episodio precedente all'interno di finestre di testo. In numerose occasioni potrete intervenire per dare una particolare piega al discorso e influenzare lo svolgersi del discorso.*

UNA GRAFICA PIÙ MATURA

Gli scenari sono sempre rappresentati in grafica renderizzata in bassa risoluzione come nel gioco precedente, con un livello di dettaglio nella rappresentazione dei fondali finora ineguagliata. I personaggi e gli elementi animati in grafica poligonale, invece, ora fanno abbondante uso di texture, in luogo delle semplici sfumature di colore adottate da Final Fantasy VII; in questo modo la finezza del dettaglio rappresentato sullo schermo è ancora migliore e l'impatto grafico degli scenari e delle fasi di combattimento è superiore. La possibilità di avere maggior dettaglio grafico a disposizione ha fatto abbandonare lo stile più fumettoso e arrotondato della grafica di Final Fantasy VII, di chiara ispirazione Manga, per avvicinarsi a uno stile più europeo nelle forme e nel gusto, con personaggi più proporzionati e dall'aspetto realistico. E proprio sul realismo si giocano le principali modifiche dal punto di vista stilistico di **Final Fantasy VIII** rispetto al titolo precedente: lo sviluppo degli scenari e delle



PER CHI NON LO CONOSCESSE...

Final Fantasy è un gioco di ruolo sviluppato in stile tipicamente giapponese, incentrato principalmente sullo sviluppo strategico di combattimenti piuttosto che sugli enigmi, anche se le missioni da portare a termine sono numerose e richiedono di visitare certi luoghi e certi personaggi per poter proseguire nello sviluppo della storia. Con il procedere della vicenda i vostri uomini gua-

dagneranno esperienza e forza e impareranno sempre più tecniche di combattimento; ma anche i vostri nemici diventeranno sempre più agguerriti. La trama è ben sviluppata e accompagna gradevolmente il susseguirsi delle battaglie che restano però l'anima portante dell'intero programma, in un mix di esplorazione, strategia e avventura davvero unico.



VOLTI NUOVI

Il personaggio principale del gioco questa volta è **Squall** **Leonheart**, un giovane ragazzo di 17 anni, dal passato misterioso di cui si sa poco o niente, come è buona tradizione dei giochi di ruolo. Cloud, il personaggio principale di **Final Fantasy VII**, era armato di una enorme spada più lunga di lui; l'arma caratteristica di Squall



▲ *Gli scenari che potremo attraversare sono, come sempre, estremamente vari, fantasiosi e di grandi dimensioni, e variano da luoghi chiusi a spazi aperti, da scenari urbani tecnologici a deserto o aree inesplorate. La struttura dei palazzi e delle costruzioni che si possono incontrare è sempre dettagliatissima.*

animazioni, la grafica e l'uso dei colori, tutto contribuisce a ricreare un mondo più credibile e "serio", che fa assumere allo sviluppo della storia un colore più tetro e un'atmosfera più matura.

SQUADRA CHE VINCE NON SI CAMBIA

Dal punto di vista della struttura di gioco, non cambiano molto le cose da FFVII. Dovrete infatti muovervi per i vari ambienti esplorando tutte le locazioni a disposizione, parlare con gli altri personaggi che incontrerete e alternare fasi di esplorazione ad altre di combattimento. Il sistema con cui vengono gestiti gli scontri è rimasto praticamente invariato, anche se sono state aggiunte alcune novità per quanto riguarda gli incantesimi, con nuove magie disponibili:

A TEMPO ZERO

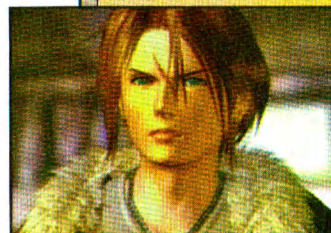
I combattimenti sono ancora una volta gestiti "quasi" a tempo fermo: ogni personaggio è dotato di una barra che segna lo scorrere del tempo necessario prima che possa eseguire un'altra mossa, e mentre la barra si completa è possibile impartire gli ordini che si ritengono necessari: spostamenti, incantesimi, attacchi. Tramite dei comodi menu a tendina è possibile tenere sott'occhio tutta la rosa di comandi che è possibile impartire, che via via si arricchiranno di opzioni e nuove voci con l'aumentare dell'esperienza dei vari personaggi. Nel frattempo, anche i nemici porteranno avanti le loro mosse facendo evolvere gli scontri in tempo reale, ma lasciando la possibilità di gestire la battaglia da un

COMBATTIMENTI

punto di vista strategico e non come una semplice lotta arcade. Il campo di battaglia viene rappresentato in 3D con frequenti zoommate e cambi di inquadratura che riprendono in maniera molto dinamica ogni scambio di colpi, e con un utilizzo eccellente degli effetti speciali, ancora più pirotecnici.

DIMMI QUANDO, QUANDO, QUANDO...

L'attesa per vedere all'opera questo nuovo capitolo di **Final Fantasy** sta crescendo sempre di più, e quanto messo in mostra finora lascia sicuramente ben sperare. Se non state più nella pelle e volete provare un interessante demo di Final Fantasy VIII cercate di procurarvi una copia di **Brave Fencer Musashiden**, e potrete provare un assaggio di questo nuovo grande gioco. Mancano invece le notizie riguardo a quella che potrebbe essere la data di uscita nei negozi: sarà probabilmente verso la seconda metà del '99, ma non sono disponibili conferme ufficiali di alcun genere al riguardo, e alla **Squaresoft** restano abbottonatissimi. Continuate a seguirvi se volete saperne di più.



invece è la **Gunblade**, una specie di pistola da Far-West, con un grosso tamburo rotante, che non termina con una tradizionale canna, ma con una lama larga propria di una spada; un'arma che è possibile usare sia nei combattimenti corpo a corpo che a distanza, dotata di una potenza di fuoco piuttosto alta.



▲ *I personaggi texturizzati si inseriscono ancora meglio all'interno degli scenari renderizzati e sono animati con grande realismo. Tutto questo contribuisce a dare maggiore dinamicità al gioco e più accentuato coinvolgimento nello sviluppo della storia.*



Carmageddon 2

DI ALESSANDRO
'PITONE' SECCAFIENO

Carpocalypse Now



ra da tempo che aspettavamo la conversione di **Carmageddon** per PlayStation; il gioco che ha tanto disturbato la censura inglese e italiana (non ultima una bella 'segnalazione' su "Sette" del "Corriere della Sera") e che tanto ha fatto parlare di sé sembra essere sbarcato sulla nostra piattaforma preferita. Chi ha avuto occasione di giocarlo su PC (sia il primo che il secondo) conosce bene i motivi che hanno spinto

Questo, come tutte le immagini presenti, è uno screen PC. Ma anche su PSX la grafica sarà all'altezza.



Venire premiati per un incidente non è cosa di tutti i giorni... Ma in Carmageddon è la regola e la filosofia del gioco stesso.



Un pedone giace in un mare di sangue: un'immagine truculenta che ha scatenato la censura in ogni parte del mondo, Italia compresa.

tanta gente a parlare di questo gioco di "corse". Far stare tanta violenza, presentata anche in una apprezzabile veste grafica, nei 2 Mb di RAM della PSX ha rappresentato una vera sfida, ma sembra che ormai sia fatta. Facciamo un

passo indietro e vediamo che cosa ha di particolare questo Carmageddon.

CACCIA AL PEDONE

Basilamente si tratta di un gioco di corse: trenta circuiti/missioni dove scrozzare sulla nostra auto conciata come quella di uno svizzero con un concubino filippino dalle tendenze teutoniche (sono le tre categorie di persone che più si danno da fare nel tarocco dell'automobile). Spoiler, rostri, spuntoni... Perché, vi chiederete? Oppure no, non ve lo chiedete. Sapete bene di cosa si tratta: ma avete pensato che c'è qualcuno che ancora non ha mai sentito parlare del fenomeno Carmageddon? Bene, per questi ignari, consiglio caldamente di consultare il relativo box. Letto? Fatto tutto? Bene, proseguiamo.

La travagliata conversione di Carmageddon per PlayStation ha tenuto con il fiato sospeso e le palle girate tutti i più famelici e sanguinolenti utenti PSX per molto tempo. Ora dalla **Stainless** arrivano le prime notizie sulle caratteristiche del prodotto: supporterà, come logico, il **Dual Shock** in modalità analogica e vibrante. Il gioco a due sarà supportato, ahimè, in modalità split screen: se anche voi, come me, non vi spiegate la mancanza della sempre troppo carente opzione link, scrivete! Fonderemo una società, un partito... qualcosa che convinca a sfruttare questa fantastica opzione! Che poi non

è detto che non venga inclusa: le notizie che ho sono cartacee, quindi speriamo...

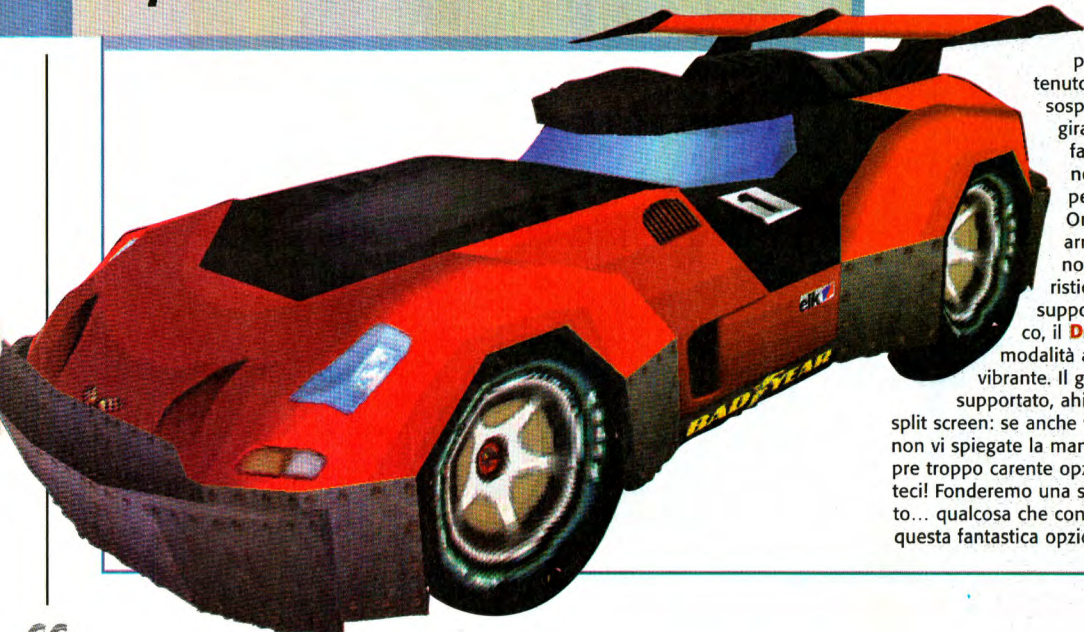
PSX, QUALCHE COSA IN PIÙ

Cinque nuove ambientazioni ricreate appositamente per la PSX vi vedranno gareggiare (si fa per dire) per conquistare il trono di Pirata della Strada e Supremo Investitore di Pedoni. Rispetto al primo Carmageddon, (disponibile solo su PC), nuove caratteristiche sono state aggiunte anche alla versione PSX: le condizioni meteorologiche influenzeranno il vostro stile di guida, e la telecamera vi riprenderà da una moltitudine di angolazioni (che potete decidere voi). Il top del divertimento lo si raggiunge interagendo con il terreno di gara (sì, sì, anche spacciando i pedoni!...): potrete entrare nelle banche e negli ipermercati per raccogliere bonus e falcidiare altri pedoni che sfortunatamente non si aggirano per strada. Le aree segrete si sprecano, come pure i pedoni stessi che sono molto più numerosi che nel primo Carmageddon.

Salto con omicidio incorporato: Carpocalypse non conosce il compromesso.



L'incubo ludico dei prossimi mesi di chiama Carmageddon 2: Carpocalypse Now. Videogame censurato, bistrattato, messo alla gogna ma amatissimo in tutto il mondo. Su PC ha fatto strage di pedoni e passioni. Riuscirà a ripetere l'exploit anche su PSX?





LA MIGLIOR DIFESA È... L'ATTACCO

L'intelligenza artificiale dei nemici è stata incrementata e virata verso l'aggressività: basta con i concorrenti che se ne vanno per la loro strada come se non esistessero! Ora ci speroneranno e ci manderanno fuori strada creando quella tipica tensione da piazzale Loreto alle 17 del Venerdì: non resisterete al desiderio di fargliela pagare! Le piste su cui gareggiare in single player saranno più difficili rispetto alle prime (che se non avete un PC non avrete neanche mai fatto, quindi che ve lo dico a fare?) e includono un sacco di posti strani. Per esempio. Avete mai pensato di correre in macchina DENTRO un villaggio olimpico invernale? Piste da sci, impianti di risalita, IL TRAMPOLINO DI LANCIO!!!... E che ne dite di una corsa in aeroporto? Sì, proprio sulle piste! Vi farà sembrare banale anche la gara nella discarica di rottami... Deserto o città in rovina? Portaerei o fiera di paese? Non è la pubblicità dell'Esselunga, sono alcuni tra i percorsi su cui potrete correre! Immaginate che sfacelo potrete combinare! Potrete scegliere tra oltre quaranta tipi di macchine: da quelle normali alle dune buggy ai dragster ai mulattini... E se incidentate perdetevi i pezzi! Niente paura. Con i soldi che si guadagnano a far fuori i pedoni potrete rimettervi in carreggiata all'istante.



▲ Non tutte le ciambelle riescono con il buco e anche in Carmageddon può succedere di schiantarsi con la propria supercar e concludere la corsa al pedone.



▲ Trovate ai limiti del surreale caratterizzano questo gioco mai noioso, anche se per apprezzarlo fino in fondo occorre un po' di tempo.

VITTIME E CARNEFICI

Ultima, ma non in ordine di importanza, la lista delle vittime. Oltre ai pedoni (che potrete immaginare come commercialisti, avvocati o portinaie), c'è una sfilza lunga un chilometro di animali con cui fare il puré. Non ve ne anticipo neanche uno (anzi, sì: alci!), così morirete dalla curiosità. Se non resistete, potrete sempre comprarvi un PC e giocare con quella versione. Altrimenti dovrete aspettare: attualmente non abbiamo notizie sulla data precisa, ma pensiamo possa essere intorno a... Marzo 1999!



▲ L'attenzione degli sviluppatori che si sono occupati della versione PSX è stata tutta incentrata alla salvaguardia della qualità grafica.

I TRASCORSI DI CARMAGEDDON

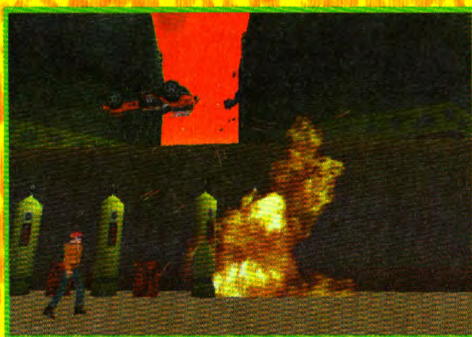
Carmageddon è un gioco dove si guadagnano punti (e soldi) investendo i pedoni con la propria automobile. Col proseguire del gioco, i pedoni aumentano e le armi per ucciderli si fanno più numerose e cruente. Si



guadagnano anche più punti se l'omicidio è eseguito con "stile", come per esempio facendo rimbalzare un pedone contro gli altri o prendendolo in pieno aprendo la portiera mentre gli si passa accanto. Nella sua prima edizione per PC fu censurato dall'organo competente inglese. Fu un caso, in quanto era la prima volta che succedeva a un videogioco. Venne così messo in commercio con degli zombie al posto dei pedoni e un liquido verde al posto del sangue, che scorreva a fiumi. Altrettanto sorprendente fu il fatto che venne accettato un successivo ricorso della casa produttrice: venne messa in commercio una patch che restituiva al gioco la sua veste originale. L'uscita del secondo episodio della scellerata serie ha movimentato nuovamente le acque, anche in vista della sua uscita sull'ormai onnipresente PlayStation. Staremo a vedere cosa ci riserverà il mercato.

PARENTAL ADVISORY

Quella che segue è una piccola polemica nei confronti dei detrattori di **Carmageddon**. Ma può essere estesa ai nemici del videogioco in generale e, ancora oltre, ai censori. Ho notizia della messa in onda, in un telegiornale, di un servizio su Carmageddon che ne presentava le caratteristiche, ovviamente calcando la mano su quelle più truculente. Come in passato, quando sono nate le prime polemiche attorno all'originale, anche questa volta le critiche sono state fatte quasi tutte da persone poco competenti. Inoltre, come spesso accade per un nuovo prodotto, la regola del "Se ne parli male, se ne parli bene, ma se ne parli" ha ottenuto i suoi effetti, creando più interesse intorno al gioco di quanto ne avrebbe avuto se non fosse stato pubblicamente crocefisso. L'alone di malvagità che si è venuto a creare attorno al gioco è frutto di un'ignoranza di fondo che ha, come principio, la credenza che i giocatori siano solo ragazzi con la mente ancora sgombra da sentimenti barbari che vengono



instillati con l'uso del prodotto in questione. Non è la prima volta che certi divertimenti vengono additati come colpevoli dello scoppio di qualche "malasindrome", e non sarà neanche l'ultima. D'altra parte, se

viene concesso il permesso a certi "censori" di cambiare il doppiaggio dei film (cambiereste i colori a un **Van Gogh**?) perché ritenuti "troppo volgari" o "gratuitamente offensivi", non dobbiamo incolpare che noi stessi. Per permetterci che ciò avvenga. Quanto ancora lasceremo che qualcuno decida per noi ciò che è bene e ciò che è male? Soprattutto, poi, quando scopriamo CHI è che decide per noi... Criminalizzare un videogioco perché qualcuno l'ha ritenuto diseducativo è ipocrita, oltre che offensivo nei riguardi di chi ci ha speso anni di lavoro. Una curiosità: allo stesso telegiornale, non più di un mese prima, tessevano le lodi di un videogioco di nostra conoscenza che aveva come protagonista una pettoruta e spericolata ragazza. Mi sembra che, nello stesso gioco, la signorina in questione fosse costretta a farsi largo nei labirinti di mezzo mondo uccidendo tigri, scimmie, serpenti e altri animali. Fa riflettere. Ricordatevi di pensare con la vostra testa. Sempre.

Euro★Masters

DISTRIBUZIONE

Viale Villini Rollino 126/128 16154 GENOVA

Tel. 010-6041452 6012245 Fax. 010-

6044178 <http://www.euromasters.com>

GAMES PLAYSTATION

GAMES PC

CONSOLE PLAYSTATION

ACCESSORI PLAYSTATION

ACCESSORI PC

FAMILY

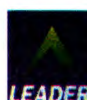
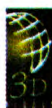
UTILITY

REFERENCE

EDUCATIONAL

DVD ROM

**Tutto quello che avreste voluto
dal vostro distributore e non avete mai
osato chiedere!**



WARNER HOME VIDEO



Retro Force

DI MASSIMO CARBONI



Dopo la poco lusinghiera parentesi di **Eliminator**, una via di mezzo tra uno shoot 'em up e uno sparatutto alla **Descent**, la **Psygnosis** cerca di rialzare la testa con un titolo molto promettente. Infatti, **Retro Force** dà una bella riverniciata ad un genere che più di altri sembra soffrire delle enormi potenzialità grafiche messe a disposizione dalle nuove console.

I QUATTRO PER QUATTRO

Non sono i moschettieri, ma le navicelle (e relativi personaggi) che il gioco mette a disposizione e consente di scegliere nella schermata iniziale.

In termini di equipaggiamento e maneggevolezza i quattro prototipi si equivalgono e in generale assomigliano quasi tutti a navicelle aliene monoposto. Tuttavia se l'aerodinamica e l'estetica non sono il massimo, le armi a disposizione sono veramente molte e soprattutto varie e divertenti. Si selezionano con il tasto L1 e se ne trova una per ogni occasione. Dalle bombe per colpire i bersagli al suolo, al temibilissimo cannone ionico che sprigiona un raggio blu di potenza inaudita.

DETTAGLI, DETTAGLI E ANCORA DETTAGLI

La navicella che pilotate deve immergersi tra gli edifici di città apparentemente inanimate, dove l'unica presenza è quella dei mezzi nemici. Oltre



ai quattro tasti direzionali del pad, indispensabili per orientare la navicella negli stretti pertugi tra un edificio e l'altro, avete a disposizione anche la possibilità di aumentare o diminuire la quota di volo della navicella con i tasti R1 (sale), R2 (scende). Questa opzione oltre ad essere molto coreografica - si attiva con un effetto sonoro e la navicella lascia una scia di energia che ne descrive la traiettoria - è indispensabile per sfuggire al fuoco dei velivoli avversari. Girando per le strade si può notare come alcuni dettagli: insegne, pubblicità, ecc., non siano lì semplicemente per bellezza, ma rappresentino un elemento di difficoltà del gioco. Se, ad esempio, vi scontrate con un cartellone pubblicitario a mezz'aria l'effetto sarà quello di fare precipitare cartellone e navicella con un coreografico incendio finale.

MEZZI DI TERRA E DI CIELO...

Come si diceva, la navicella dovrà fronteggiare mezzi di terra simili a carri armati che opporranno un buon fuoco di sbarramento e mezzi aerei sempre più letali. Evitare il fuoco combinato di contraerea e mezzi volanti è tutt'altro che semplice e l'evoluzione livello dopo livello richiede una buona abilità nel manovrare al meglio la navicella. In attesa della release definitiva si può già intuire un buon livello grafico per questo shoot 'em up della Psygnosis.

Retro Force promette di essere immediato e divertente e oltretutto sufficientemente difficile. Per valutare longevità e potenziale effettivo bisognerà testare la versione definitiva con tutti i livelli, tuttavia promette bene...



▲ Il primo impatto con **Retro Force** è molto positivo: ottimi gli scenari, eccellente gameplay, visuale all'altezza della situazione.



▲ **Retro Force** prevede numerose opzioni: per esempio, si può sfuggire ai nemici innestando il 'turbo'.

Potenzialità

77

Uscita prevista

Febbraio '99

Assomiglia a:

• V2000, Eliminator, Asteroids

Ha qualcosa in più di:

• Crash Bandicoot 2, Eliminator (tutto, dalla grafica al gameplay) e V2000 (maggiore maneggevolezza dei mezzi, più dettagli grafici e maggiore varietà di armi)

E qualcosa in meno di:

• Asteroids (Sprite ed esplosioni meno dettagliate).



▲ Durante il gioco i nemici aumentano di numero e potenza, così anche la vostra velocità.

Scenari da city claustrofobici, alla Blade Runner. Città popolate solo da infernali macchine da guerra... e come se non bastasse in centro non si trova mai il parcheggio: tutto questo è Retro Force.

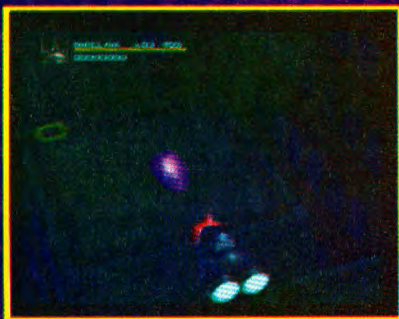


UN ARSENALE A DISPOSIZIONE

Le armi disponibili in **Retro Force** sono davvero tante, tra queste segnaliamo le più importanti a disposizione di ognuno dei quattro personaggi da scegliere.

Cannone ionico: Emette un raggio con traiettoria lineare di potenza devastante. Poco maneggevole ma utile quando si deve ricorrere alla massima potenza di fuoco.

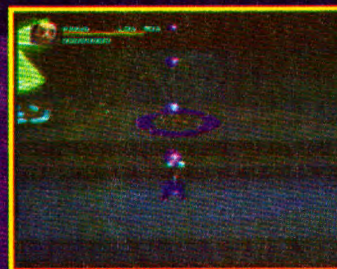
Bombe: Servono per i bombardamenti a tappeto dei mezzi terrestri. Tuttavia si tratta di bombe



semi-intelligenti. Hanno a disposizione un mirino che inquadra i carri armati e rende la loro traiettoria indirizzabile.

Cannone a impulsi:

Ce ne sono di vario tipo a seconda del raggio di fuoco e della traiettoria dei colpi. In pratica la navicella emette delle sfere



luminose simili a quelle dei vecchi Shoot 'em up (ricordate Maelstrom o Asteroids?). Tali proiettili luminosi possono avere una rag-

gio esteso, oppure essere indirizzati solo linearmente. La scelta non manca.

Legend-Sword Blood

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Di norma cerco sempre di evitare di parlare male dei giochi: benché ne abbia viste letteralmente di cotte e di crude, non mi piace denigrare il lavoro altrui, soprattutto quando non sono in grado di farlo io stesso (in quanto non sono un programmatore). Questa è una breve quanto necessaria prefazione alla preview che state per leggere. Ora possiamo cominciare. L'idea di fondo, il picchiaduro a scorrimento, è buona: tutti abbiamo amato **Double Dragon** e **Golden Axe** e probabilmente sono la causa dei nostri primi dispiaceri economici. Con la tecnologia a disposizione delle software house del giorno d'oggi, è però lecito pensare di poter usufruire di un prodotto con caratteristiche tecniche implementate rispetto ai giochi dai quali prende spunto, non foss'altro per evitare di essere tacciati di banale retrogaming.

UNA DELUSIONE DOPO L'ALTRA

Legend non convince su tutta la linea: né i nostalgici che speravano di poter godere delle ingenuie caratteristiche di giochi passati, né le nuove leve di videogiocatori abituati a ben altri standard. Il gioco è da subito ripetitivo e monotono: le mosse si effettuano schiacciando un pulsante (calcio o pugno) per il colpo singolo, e premendo lo stesso tasto tre volte si ottiene un'esile combo sempre uguale che fa precipitare nella noia anche chi ha giocato fino a oggi

Dopo Double Dragon e Golden Axe arriva Legend. Un titolo che prometteva molto ma ha mantenuto poco. Per ora.

Sembra di giocare un incontro a turni: una volta colpito, l'avversario si rialzerà nella stessa posizione e dopo lo stesso lasso di tempo. Se calcolate bene i tempi, potreste sconfiggerlo con gli occhi chiusi premendo al giusto ritmo i pulsanti.



solo con **Pac Man**. Nella modalità a un giocatore, la partita risulta frustrante già dopo il secondo scontro: la pessima animazione dei personaggi, unita all'impossibilità pratica di allineare perfettamente il giocatore con l'avversario, porta ad avere sullo schermo la nostra controparte virtuale che mena calci e pugni all'aria, mentre due o tre soldati lo colpiscono da tergo. Se si muovessero ognuno per conto suo, l'effetto potrebbe anche dare una mera illusione di vago realismo. Purtroppo, se colpiti contemporaneamente gli avversari cadono e si rialzano parallelamente, come fossero sdoppiati: nella stessa maniera colpiscono.

UNA GRAFICA DATATA

La grafica è appena sufficiente per gli standard attuali: viene salvata in extremis da un buon effetto ombra e un pregevole effetto-notte che si incontrano ogni tanto durante il gioco. Questo, invece che essere a scorrimento totale, si sviluppa in sezioni ben distinte: l'area del percorso evidenziata nello schermo è l'unico spazio dove possiamo muoverci per poter atterrare gli avversari prima di poter accedere alla sezione successiva. La caratteristica di scorrimento, anche se mutuata da alcuni celebri coin up, viene invalidata da questo pessimo gameplay. Se giocato in due, come è buona tradizione per i picchiaduro a scorrimento, l'inconveniente di rimanere bloccati tra due nemici che tirano cazzotti non appena ci rialziamo può essere evitato. Cooperare su uno spazio così ristretto, usando personaggi così grandi, rende il gioco ancora più farsesco di quanto non abbia già dimostrato.

MEGLIO SOLI...

CHE MALE ARMATI!

L'utilizzo delle armi non migliora la situazione: la combo per usarle, anche se minima, causa l'inizio di un'alienante serie di movimenti (lenti, tra l'altro) che il più



▲ *La modalità a due giocatori può sollevare di qualche punto la longevità del gioco: è talmente elementare che potrete farlo giocare a tutti gli amici che vengono a casa vostra e non hanno la Play!*



delle volte ci portano oltre l'avversario senza colpirlo, oltretutto esponendogli la schiena. La lentezza dei personaggi nel girarsi completa la nefasta opera di suicidio.

Ora, l'inevitabile giudizio: negativo su buona parte della linea. La sola speranza è quella di poter vedere il gioco definitivo, lontano parente della demo che abbiamo testato. Ho sentito altri colleghi parlarne bene: rimaniamo in attesa del gioco completo, sperando di potergli dare un voto quantomeno sufficiente. Per ora siamo veramente sconsolati...

► *Un bell'attacco doppio! Purtroppo gli effetti sul malcapitato non vengono né raddoppiati né la sua caduta differirà da quella di quando viene colpito da un solo giocatore.*



Potenzialità

50

70

Uscita prevista

Giugno '99

Assomiglia a:

• **Fighting Force**, perché utilizza lo stesso meccanismo di gioco: picchiaduro a scorrimento

Ha qualcosa in più di:

• **Double Dragon**, fosse solo per la differenza di 'età'

Ha qualcosa in meno di:

• **Assault**, visto che le armi che si usano sono da lancio e da taglio invece che da fuoco



Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel. 02/66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel. 0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel. 0331/77.96.20

PROSSIMA APERTURA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
CAGLIARI
CENTRO COMM. LE VELE - CAREFOUR
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
PROSSIMA APERTURA

DA NON PERDERE A LIRE 249.000

SONY



SONY
PlayStation

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

**PREZZI IVA
INCLUSA**

**SOFTWARE UNIVERSE®
DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE
I VIDEOGAMES**

A LIRE 249.000 CON CASSETTA

NINTENDO 64



SEI UN RIVENDITORE?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consoles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi?

INVIARE UN FAX

AL N. 02.48.30.00.72

SE L. 199.000
SATURN EU + PAD +
TRE GIOCHI

SE L. 249.000
SATURN EU + PAD +
SEI GIOCHI



**VENDITA PER
CORRISPONDENZA**

Tel. 02 42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02.42.300.10 fax 02.48.30.00.72

CONSOLES department

BRESCIA

SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA

SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA

CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari

MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo

MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia

GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO

SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.

SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.

MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA

PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA

COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano

MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO

FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto

COMPUTER SHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE

GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate

SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37



Pro 18-World Tour Golf

DI ANTONIO PERNA



a sempre sport aristocratico e ricercato, il golf su computer è stato in grado di affascinare anche gli utenti che poco avevano a che spartire con i videogames, vista l'impostazione del gioco a metà tra il tattico e l'arcade: una miscela vincente che ha consentito al genere di decollare e di affermarsi sul mercato, creandosi una nicchia tutta personale. Su PC i giochi di golf

per giocare, che possono essere selezionate direttamente da voi o automaticamente dal computer in base alla distanza a cui vi trovate dalla buca. Al termine di ogni colpo avrete accesso alla modalità di replay, per studiare al meglio la traiettoria seguita dalla pallina, e alle statistiche aggiornate durante il gioco.

CONTROLLI SEMPLICI E PRECISI

Il sistema di controllo di **Pro 18** è gestito tramite una semplice interfaccia che, con la pressione di pochi tasti, permette di spostarsi agilmente all'interno dei menu disponibili. E per colpire la pallina ci si serve di un sistema intuitivo e abbastanza originale: si posiziona una barra che indica il punto verso cui si intende lanciare la palla, quindi con quattro click del joystick si determinano i parametri del colpo. Un sistema classico, facile da imparare ma difficile da padroneggiare al meglio delle sue possibilità, adatto sia ai principianti che ai giocatori esperti.

COME DENTRO UN FILM

Per garantire una sensazione di assoluto realismo, tutte le animazioni dei giocatori, i movimenti al momento di portare il colpo e le traiettorie disegnate dalla pallina sono state realizzate in grafica digitalizzata con la tecnica del motion capture. In questo modo la fluidità di tutti i movimenti è davvero entusiasmante e riesce a dare una sensazione di realismo incontrata finora solo sui giochi per PC. La qualità delle immagini statiche che collegano le diverse sezioni del gioco appare molto buona, e riesce a creare l'atmosfera densa che è propria solo dei giochi di golf; purtroppo, non si può dire ancora altrettanto delle fasi di gioco vere e proprie, che invece mettono in mostra fondali spogli, un uso dei colori decisamente spento e una definizione della grafica molto sgrasata. Probabilmente è un problema dovuto ancora ai lavori in corso di realizzazione, visto il contrasto stridente delle animazioni del giocatore di golf, dettagliate e precise, con il resto dello sfondo, ancora piuttosto abbozzato. Si ha proprio l'impressione che il giocatore sia stato appiccicato allo scenario, anche se è troppo presto per dare un giudizio definitivo su questo aspetto delle animazioni. Eccellenti, come abbiamo già detto, sono le animazioni con cui i giocatori effettuano i loro tiri e le viste aggiuntive che riprendono la pallina durante il volo,



seguendola costantemente fino a quando non si ferma, rendendo molto dinamici e coinvolgenti gli effetti dei vostri colpi.

ALL'ATTACCO DI TIGER WOODS

Dopo aver giocato fino in fondo il demo della Psygnosis, possiamo dire che **Pro 18** è un bel titolo, e se verranno limati i difetti messi finora in mostra potrebbe diventare il titolo migliore disponibile per PlayStation, superando il quotatissimo **Tiger Woods 99**. Ma vi deve piacere il genere, altrimenti lo troverete noioso; del resto il golf è uno sport aristocratico, e il suo fascino è diverso da quello degli sport più diffusi; non è mica una partita a FIFA '99!

La posizione del giocatore è perfetta, speriamo che il colpo portato lo sia altrettanto.



Alcune sezioni delle buche appaiono piuttosto vuote, ma c'è ancora tempo per rimediare.

Potenzialità

75

Uscita prevista

Primavera '99

Assomiglia a:

• Links, nella versione PC

Ha qualcosa in più di:

• Actua Golf 98, fosse solo per la differenza di 'età'

Ha qualcosa in meno di:

• Niente; dalla versione che abbiamo provato può competere con Tiger Woods 99

La Psygnosis cerca di colmare una lacuna nel parco giochi per PlayStation, dedicandosi a un genere storico che ha sempre avuto molto seguito: il golf. E seppure la concorrenza sia alta, Pro 18 ne esce bene.

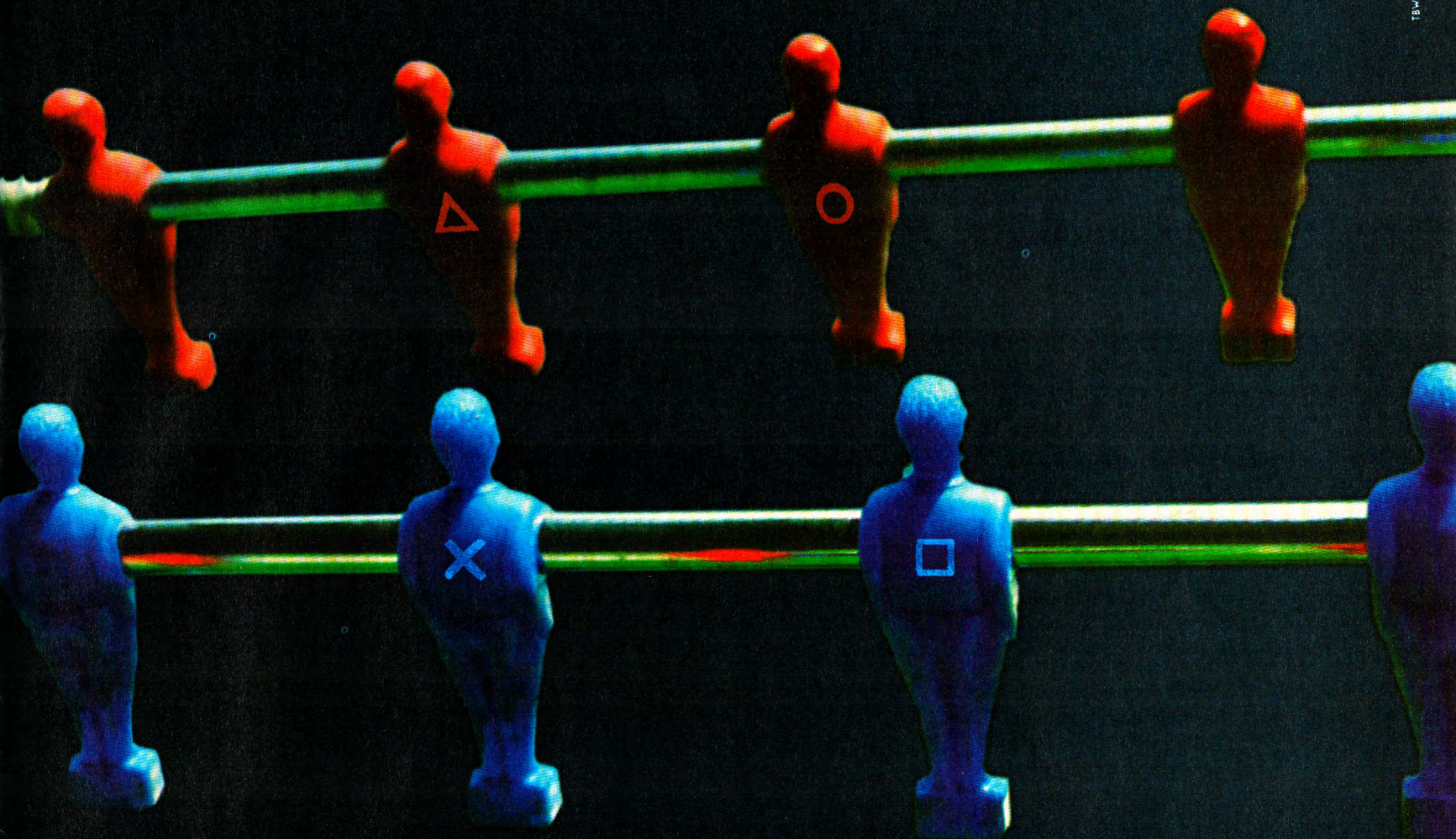
disponibili sono numerosissimi e vengono aggiornati anno dopo anno con nuove statistiche, nuovi giocatori e nuovi percorsi. Con la crescente diffusione della PlayStation anche presso un pubblico adulto, forse è giunto il momento di lanciare un gioco di golf dell'ultima generazione anche per la console Sony: **Pro 18**.

IL SISTEMA DI GIOCO

Le modalità di gioco sono molteplici: **Practice** per esercitarsi, **Tournament** per affrontare tutti i migliori golfisti del mondo, e una serie di differenti modalità in multiplayer per giocare con gli amici, tra cui spicca lo **Shoot-out**, dove i giocatori si affrontano in sequenza per eliminare al termine di una serie di buche chi ha totalizzato più colpi per arrivare a destinazione. Naturalmente, per portare al meglio i vostri colpi avrete a disposizione una fornitissima **Golf Bag** dotata di tutte le mazze necessarie

DOVE SI VA?

I circuiti golfistici disponibili in **Pro 18** sono in tutto 3: il **Royal County Down** (Irlanda del Nord), il **Gary Player Lost City** (Sun City, Sud Africa) e il **Couer D'Alene** (Idaho), e sono stati ricostruiti fedelmente in ogni loro aspetto. Inoltre, per aumentare ulteriormente la sensazione di realismo, quando si prende parte a un torneo ufficiale le vostre prestazioni verranno commentate da Peter Alliss, speaker ufficiale della BBC per quel che riguarda il golf in TV.



Stavolta sarete
dei veri calciatori.
(Stipendio a parte.)



LiberoGrande

namco

Per la prima volta, siete liberi di muovervi sul campo come volete. Approfittatene. Decidete voi le regole del gioco. Decidete voi a chi assegnare le punizioni e i rigori. E magari gli stipendi e le copertine dei giornali. E, perché no, anche le corna.

Solo per PlayStation.

oltre 500 videogames.



CLASSIC

Pandemonium 2

E' l'anno del formaggio! No, non si tratta di una promozione speciale dell'Esselunga al banco dei freschi: semplicemente, Fargus e Nikki sono i protagonisti di Pandemonium 2, gioco ancora oggi in grado di regalare emozioni.

DI MASSIMO CARBONI

**Fattore
convenienza**

75

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7

Gameplay 7

Sonoro 6

Longevità 7

Originalità 7

A favore:

- Ottima grafica, in certi passaggi ancora attualissima
- Grande scelta di opzioni
- Trama intrigante: un classico

Contro:

- Titolo un po' superato dai nuovissimi platform in 3D reale
- Alcune inquadrature diminuiscono la giocabilità



ui, **Fargus**, è una specie di giullare che ricorda molto da vicino il cattivissimo **Malcolm** della serie

Kirandia per PC, anche se in questo caso ha un'indole decisamente più buonista. Lei, **Nikki**, è l'antesignana di tutte le eroine alla **Lara Croft** e, se possibile, anche più avvenente: guardare i primi piani dell'intro per credere, please! Insieme a loro, anzi insieme a Fargus, tanto per essere più precisi, c'è **Sid**, ovvero quello che all'apparenza sembrerebbe il bastone del giullare, ma che in realtà è un essere dotato di vita propria e nel suo cuore - ma un bastone da giullare ce l'avrà un cuore? - è teneramen-

te invaghito della dolce Nikki; per questo non esiterebbe a togliere di mezzo il buon Fargus.

UNA STORIA FORMAGGIOSA

Ma torniamo alla storia di **Pandemonium 2**. Come già detto, ci troviamo nell'anno del formaggio, un anno mooolto particolare: infatti la cometa dalle possibilità infinite è tornata nei cieli di **Lyr**. La cometa racchiude una fonte di magia primordiale a base di torrone e cioccolata capace di conferire un grande potere. Nikki e Fargus bramano proprio questo potere, ma ottenerlo non sarà facile; infatti dovranno vedersela con la malvagia regina di **Goon** - per inciso, anche gli scagnozzi al soldo della regina si chiamano Goon - anch'essa bramosa di espandere ulteriormente il proprio potere...

E' TUTTO PLATINUM QUEL CHE LUCCICA!

Pandemonium 2 è, indubbiamente, uno dei più interessanti titoli **Platinum** in circolazione, un buon mix di avventura, platform e umorismo che potrà piacere a una vasta fascia di pubblico. Il gioco prevede solo la modalità a un giocatore; tuttavia, all'inizio del livello si può scegliere se impersonare **Fargus** o **Nikki**: "skippare" da un personaggio all'altro è consentito dal tasto triangolo. I due dovranno superare i vari livelli non trascurando di raccogliere **monete**, **chiavi a cuore**, **anelli**

e altri oggetti che possono essere utili per il prosieguo. Fargus, come migliore arma, ha il suo fedele **Sid**: lo lancia con precisione premendo i tasti Q e direzionale. Da notare che, essendo un'arma intelligente dotata di coscienza e autonomia proprie, Sid raccoglie qualsiasi potenziatore con cui entri in contatto durante il tragitto. Inoltre, le monete raccolte da lui valgono doppio. Una volta lanciato, Sid torna indietro come un boomerang! **Nikki** è decisamente più mistica; infatti, se trova un potenziatore lungo il percorso lo può utilizzare in due magie: scagliare un montante fulminante o una palla di fuoco. Alla fine di ogni livello, davanti a Nikki o Fargus si aprirà una grande porta: per completare il livello basta attraversarla di corsa, e automaticamente verranno sommate le monete raccolte e verrà visualizzata la parola d'ordine da ripetere per richiamare il livello.

MALCOLM? CHI ERA COSTUI?

Chiunque abbia giocato un punta e clicca su PC troverà delle similitudini con **Pandemonium 2**, sia a livello di ambientazioni sia a livello di grafica. Infatti le atmosfere del già citato **Kirandia** non sono poi tanto distanti e la somiglianza tra **Malcolm**, il protagonista di Kirandia, e Fargus sono notevoli. Ma le similitudini con un punta e clicca classico finiscono qui, perché il gioco ha



ARMI POTENZIATE

Con i potenziatori che si trovano lungo il percorso si possono utilizzare armi speciali:

Palla di fuoco soprannaturale

Si tratta di una sfera infuocata che può essere lanciata sia da Fargus che da Nikki; si perde se si viene colpiti.

Fargus in fiamme

Fargus prende fuoco e incendia tutto quello con cui viene a contatto, compresi i Goon. Le fiamme si spengono dopo un po'.

Superpalla di fuoco

È una palla infuocata più sofisticata della prima: si può dirigere con i tasti direzionali e può essere lanciata solo da Nikki.

I potenziatori fanno la differenza, ma anche scegliere il tempo per eliminare i nemici è fondamentale.

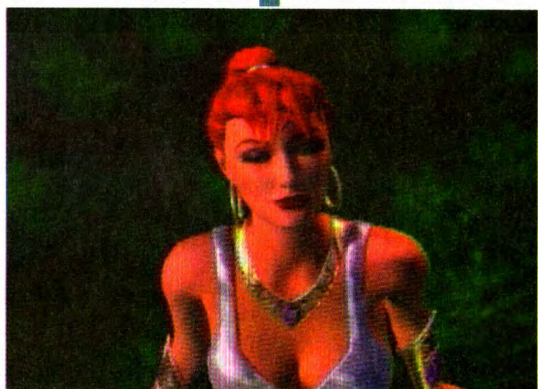


Sid Pompa

Premendo il tasto quadrato si può attaccare Sid a un Goon e gonfiarlo fino a farlo esplodere.

Montante fulminante

Lo usa Nikki. Bisogna premere il tasto quadrato per invocare un fulmine dal cielo. L'effetto è tipo barbecue: i nemici vengono inceneriti.



La fine di un livello è sempre una bella soddisfazione. In questo caso Fargus entra dritto nel fascio luminoso per essere trasportato al livello successivo.



uno sviluppo come platform 3D, anche se il gioco in realtà è in un finto 3D con una prospettiva e un movimento dei personaggi tipico dei platform 2D. La sensazione della tridimensionalità viene data da alcune inquadrature e da sequenze filmate che inframazzano il gioco, come quella iniziale nel toboga: l'effetto è comunque notevole. Nikki e Fargus si muovono, utilizzando il tasto direzionale, in due possibili direzioni, invece delle quattro consentite da uno sviluppo in 3D, nell'ambito di un percorso prestabilito. Ovvero, potrete decidere di avanzare o indietreggiare ma sempre seguendo lo sviluppo del percorso: ogni possibile divagazione è impedita. Se vi trovate, per esempio, sull'orlo di un precipizio non potrete scegliere di cadere nel burrone se vi va, semplicemente perché il gioco vi consente solo di andare avanti e indietro lungo il percorso prefissato.

AZIONE A TUTTO CAMPO

Tutto questo potrebbe sembrare limitativo, in realtà

Pandemonium 2 offre una varietà tale di movimenti e di azioni da far dimenticare questo particolare che, anzi, spesso si trasforma in un vantaggio. Guidare il proprio personaggio lungo stretti sentieri di montagna o ponti sospesi sul nulla sarà semplicissimo: non vi capiterà mai di cadere come in **Spyro**, e potrete concentrarvi solo sui nemici e gli ostacoli che si frappongono sul vostro cammino. Metaforizzando, è un po' come usare una macchina col cambio automatico dopo averne guidata per una vita una col cambio manuale!

BATTUTE FINALI

Pandemonium 2 è destinato a perdere il confronto con i nuovissimi platform, come **Spyro the Dragon** o **Crash Bandicoot Warped**, però conserva un ottimo rapporto qualità/prezzo. La fascia Platinum lo rende appetibile anche a chi è già avvezzo a giocare Platform 3D dell'ultima generazione. Anzi, proprio per questi ultimi sarà una piacevole sorpresa.

ACCESSORI E ALTRO ANCORA

Viso Sorridente: sembra una specie di spilletta "smile", invece rappresenta una vita. Quando i visetti sorridenti sono finiti termini anche la partita.

Viso Sorridente Extra: raccogliendolo si guadagna una vita. **Monete:** mettetene insieme 500 per ottenere un Viso Sorridente Extra. Le monete rosse valgono un punto, quelle verdi 5 e quelle viola 25.



Il viso sorridente che vedete in alto a sinistra rappresenta il numero di vite che avete ancora a disposizione. Le monete, invece, servono a "conquistare" una vita: ce ne vogliono 500.



Fargus si arrampica sulla catena e conquista un cuore (tre cuori formano una vita) e una vita intera. A questo punto sta a voi evitare di perderla.

me 500 per ottenere un Viso Sorridente Extra. Le monete rosse valgono un punto, quelle verdi 5 e quelle viola 25.

Chiavi: aprono zone chiuse e possono rimuovere barriere invalicabili. **Anelli a cuore:** ripristinano i punti dei potenziatori.



La grafica di Pandemonium 2 è molto divertente, soprattutto coloratissima.

TRUCCHI E TRUCCHETTI

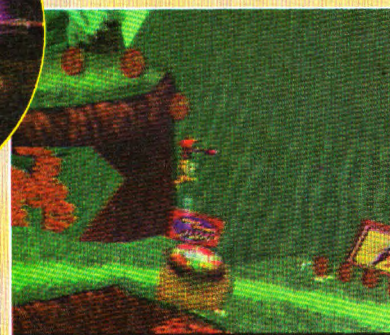
Ecco alcuni consigli per superare situazioni di gioco particolarmente difficili.

Sid: quando lo lanciate, per ottenere il massimo risultato dirigetelo con i pulsanti direzionali.

Zone difficili da raggiungere: se usate Fargus, saltate sopra un avversario utilizzando come trampolino per arrivare più in alto. Se usate Nikki, azionate il doppio salto premendo due volte il pulsante X.

Scambio di personalità: all'inizio di ogni livello potete scegliere se utilizzare Nikki o Fargus; tenete conto delle rispettive potenzialità e scegliete quello che meglio si conforma alle insidie di quella sezione.

Quando siete costretti a saltare da un trampolino all'altro è sempre meglio fare due saltelli di prova con il direzionale quindi al terzo spingere con la X. Salterete molto più in alto.



Uno dei passaggi più difficili è saltare e contemporaneamente seguire una traiettoria con il direzionale. Provateci!

Videogiochi su

Questo mese, anche grazie allo speciale dedicato ai giochi di guida, abbiamo testato a fondo il nuovissimo volante della *Mad Catz*, un prodotto che ha invaso negozi e grandi magazzini in

DUAL FORCE RACING WHEEL



al momento che la **Sony PlayStation** si propone come primo obiettivo quello di rendere l'esperienza di gioco a casa la più simile possibile a quella offerta dagli arcade del bar, oltre a numerosi videogame sono stati convertiti per l'uso domestico anche gran parte degli accessori che corredano i cabinati dei videogiochi. A seconda del tipo di gioco, sono stati creati su misura una serie di accessori aggiuntivi grazie ai quali rendere sempre più coinvolgente e appassionante l'esperienza di gioco, e quelli al momento più in voga sono i volanti per i giochi di corse automobilistiche.

BALLA LO STERZO

I giochi di corse sono sempre stati per le console il termometro della qualità tecnica che l'hardware è in grado di esprimere; dopo la corsa alla grafica 3D ultra dettagliata è ora il turno delle periferiche di gioco che devono riuscire a trasmettere il migliore feeling possibile al giocatore, aumentando la profondità di interazione con il gioco e il controllo sulle macchine che si intendono guidare. Dopo l'ondata di volanti più tradizionali lanciati sul mercato l'anno scorso, sulla scia tracciata del **Dual Shock**, è ora il turno dei volanti con i sistemi di vibrazione, capaci di tra-

sferire al giocatore oltre che una migliore sensazione di controllo anche il feeling degli scossoni che si trasmetto-



no in occasione di contatti con le altre vetture o con ostacoli presenti sul tracciato, fuori pista, incidenti e altro ancora.

LA PROPOSTA MAD CATZ

A questo proposito si presenta particolarmente interessante l'offerta della **Mad Catz** con il volante **Dual Force**. Forme e dimensioni del volante riprendono quelle già affermatesi con il volante classico, cioè con forma leggermente schiacciata e con lato inferiore appiattito. Resta anche nella stessa posizione la piccola leva del cambio posta sulla destra del volante che non si mette partico-

larmente in luce per la comodità di utilizzo viste le dimensioni ridotte e l'escursione molto breve della leva stessa. Sulla sinistra del volante è presente la croce direzionale di tipo analogico, mentre sulle razze superiori sono disponibili altri sei pulsanti; dietro la struttura del volante ci sono anche i tasti **Left** e **Right**. Separatamente è disponibile anche la pedaliera con freno e acceleratore che però non si dimostra così precisa nell'uso come il volante, anche per le dimensioni contenute dei pedali: io ho il 45 di piede e forse da questo punto di vista non faccio testo, ma la lunghezza dei pedali non è comunque paragonabile a quella di

una pedaliera di una vera autovettura o di un videogame cabinato da bar.

L'ANIMA DEL VOLANTE

La regolazione del volante analogico è molto buona, con una risposta discretamente elastica e un buon meccanismo di ritorno in posizione; la sterzata di 270° consente un buon controllo su qualsiasi videogame, e l'ampia diffusione delle periferiche **Mad Catz** ne garantisce il supporto da parte della totalità dei programmi di guida. La struttura costruttiva del volante è solida e garantisce una buona durata anche per i componenti di qualità utilizzati; il peso della struttura è suffi-

ciente a dare alla base una buona stabilità. Purtroppo non è possibile giocare con il volante sulle gambe perché mancano i supporti adeguati: ma una volta trovato il piano di appoggio della giusta altezza la sensazione alla guida è ottimale.

DELUDONO LE VIBRAZIONI

Per quanto riguarda le novità proposte da questo nuovo modello si distingue particolarmente una elegantissima guaina in pelle che riveste tutta la struttura del volante garantendo un'ottima presa e una sensazione piacevole tra le mani. Pollice verso, invece, per quanto riguarda il sistema **Dual Force** per la riproduzione delle vibrazioni: l'effetto purtroppo è di quelli che lasciano insoddisfatti, con un ronzio sommesso ben lontano dalle robuste vibrazioni del **Dual Shock** di Sony. Inoltre l'alimentazione del dispositivo di vibrazione è a pile, che devono essere inserite nella base del volante, e rende più macchinoso l'utilizzo del dispositivo. Peccato, perché un sistema di vibrazione adeguato alla qualità di sterzata del volante avrebbe regalato ai giocatori il volante definitivo.

Casa: Mad Catz

Prezzo: 120.000 lire

Rapporto qualità/prezzo: 8

per accessoriati

occasione dello scorso Natale. Il nostro Carboni, invece, ha indossato il guanto della Sony per entrare in una nuova dimensione di gioco.

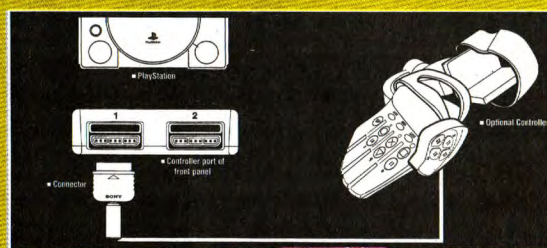
THE GLOVE

Sembra un'ingessatura per la rottura dell'ulna, invece è, udite, udite, un controller che si infila come un guanto e che riproduce sullo schermo gli spostamenti che si effettuano con la mano, anzi con il polso. In pratica **The Glove** si regola tramite due veltri che si chiudono al polso all'avambraccio e

uno snodo permette il movimento del polso del giocatore che indossa il controller. Proprio quel movimento viene riportato sullo schermo. Quindi per spostare un personaggio protagonista di uno sparatutto in 3D non bisognerà più ricorrere ai pulsanti direzionali. Sarà sufficiente ruotare il polso nella direzione in cui si vuole indirizzare il personaggio.

All'estremità del guanto (dove poggiano le dita) sono riprodotti i pulsanti caratteristici del controller digitale

più i due tasti L1, L2 e R1, R2. La suddivisione è stata fatta in modo che in corrispondenza di ciascun dito della mano si trovino dei pulsanti (il pollice ne aziona quattro: L1, L2, R1 e R2). The Glove permette di scegliere vari tipi di controllo: **Digitale** (in questo caso fornisce lo stesso controllo del pad digitale); **Analogico simulato** (simula un controllo direzionale analogico per tutti i giochi supportati da questo controller); **Analogico** (due tipi di vero controllo analogico: la guida analogica, perfetta nei giochi di guida, il Joystick analogico singolo, ovvero l'emu-



lazione del Joystick da cui prende il nome). Tra le altre cose non è necessario puntare direttamente la mano in direzione dello schermo per trasmettere i movimenti, basta effettuare gli stessi anche comodamente sdraiati sul divano. Certo all'inizio risulterà un po' faticoso acquisire l'abilità necessaria ad ottenere i massimi risultati. Ma col tempo **The Glove** rimpiazzerà a tutti gli effetti il caro vecchio controller digitale garantendo prestazioni nettamente superiori.

Casa: Sony

Prezzo: 99.000 lire

Rapporto qualità/prezzo: 8

Azione, tecnica, coraggio, intelligenza, velocità. Sono questi gli ingredienti di un buon fighter, il grande protagonista di ogni PICCHIADURO che si rispetti. In queste pagine abbiamo raccolto, raccontato e votato tutti i titoli beat-em-up usciti per PlayStation. Una guida all'acquisto indispensabile.

PICCHIADURO

B

BATMAN FOREVER (Acclaim)



Questo splendido personaggio avrebbe potuto avere miglior fortuna nella sua "prima volta" su PlayStation. L'utilizzo della licenza del film è deprimente, con una trasposizione molto superficiale di avvenimenti che al cinema ci hanno indubbiamente appassionato di più. Veramente scadente e da evitare.

20

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Primo picchiaduro in assoluto ad apparire sulla console Sony, per molto tempo ne è rimasto anche il migliore. Per l'epoca la grande innovazione era la possibilità di



"schivare in 3D" utilizzando delle capriole che giravano intorno all'avversario. Ottima per l'epoca la grafica poligonale tridimensionale. Un'altra novità era che gli otto personaggi a disposizione potevano portare anche dei colpi che utilizzavano armi bianche (spade, lance, pugnali ecc.). Capostipite di una solida e longeva dinastia, oggi è disponibile in collezione Platinum.

77

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

(Sony)
Anche se all'epoca è stato ricevuto tra clamori osannanti, questo



secondo episodio della serie lascia un po' con l'amaro in bocca. La grafica è bella e fluida (per l'epoca). Ci sono dei personaggi in più: due utilizzabili da subito (Chaos e Tracy), due Boss (Uranus e Master) e due nascosti (Sho Shinjo e Vermillon), ma non ci sono colpi veramente nuovi e originali. Consigliato soprattutto ai fan della serie, altrimenti meglio un semplice noleggino.

73

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

(Sony)
Le innovazioni apportate dalla Takara si sprecano: ci sono 14 personaggi giocabili da subito, altri 14 Boss da menare a più non posso e un ultimo infame Mega-Boss finale che non vi farà dormire la notte. La tecnica di gioco è notevolmente migliorata, con molti più colpi speciali e combo dagli effetti devastanti e spettacolari. Ottima la



grafica, che offre due differenti livelli di dettaglio grafico. Le nuove arene sono completamente ridisegnate e donano ai vari scontri un'atmosfera davvero notevole. Da comprare.

89

BIO FREAKS.

(GT Interactive)
Nuovo picchiaduro in 3D prodotto dalla Midway. Controllate 10 guerrieri geneticamente potenziati e fateli combattere tra loro in arene ambientate in un futuro post-apocalittico. La giocabilità è più che buona, grazie anche



all'uso di diverse armi da lancio (fiamme, proiettili, acido ecc). Grafica nella media con apprezzabili effetti 3D.

73

BLOODY ROAR

(Virgin)
Ottimo titolo che ha stupito tutti per la grande giocabilità e la cura nei dettagli. Originale l'idea di utilizzare personaggi dotati di caratteristiche semiumane e di metamorfosi. Oltre duecento



le mosse a disposizione tra combo, attacchi speciali e combinazioni segrete. Simpatica l'idea del ring attorniato da personaggi che richiamano l'idea del livello. Ottimi gli effetti sonori.

80

BUSHIDO BLADE

(Sony)
Dalla nipponica Square Soft un gioco molto "tecnico" e impegnativo. Combattimenti molto intensi e molto brevi, che di solito si concludono con la messa a segno di un solo colpo risolutivo.



Ottima atmosfera di gioco che ricorda molto il vero approccio dei samurai al combattimento, con nessun limite di tempo, e niente indicatori di energia. Ogni incontro correttamente portato a termine (se si combatte in modo sleale si verrà penalizzati) consente di aggiungere nuove mosse al repertorio del guerriero impersonato.

85

C

CARDINAL SYN



Picchiaduro in cui si controllano personaggi molto insoliti. L'approccio al combattimento deve essere un po' più cauto del solito, dal momento che gli avversari difficilmente perdonano un errore. I personaggi disponibili sono 18: dopo averne sconfitto un primo gruppo di 8, si passerà al livello medio con altri 8 avversari, prima di giungere al Final Ultimate Boss. Interessante.

74

CRITICOM

(Vic Tokai)
Gioco mediocre, senza particolari acuti. La grafica non è niente di che, con animazioni lente e non particolarmente fluide che rendono questo

prodotto inferiore alla media. Da evitare.



47

D

DARKSTALKERS

(Virgin)
Un'ambientazione horror in stile fumettoso che utilizza lo stesso motore



di Street Fighter. Anche se il caricamento tra i vari livelli è un po' troppo lungo, il gioco si riscatta offrendo un'alta giocabilità e delle mosse speciali d'eccezione. Un'accurata conversione del famoso coin-op che su Playstation non sfugge minimamente.

76

DEAD OR ALIVE

(Sony)
Conversione quasi perfetta di uno tra i migliori giochi da bar mai prodotti. Molte mosse, grande varietà di combo e una grafica di rilievo rendono questo gioco molto



consigliabile. Dodici i personaggi disponibili, ognuno dei quali è dotato di una risposta ai comandi veramente eccezionale. Quattro differenti modalità di gioco

(Tournament, VS, Time Attack e Survival) garantiscono una notevole longevità.

87

DRAGON BALL Z: THE ULTIMATE BATTLE 22

(Bandai)
Picchiaduro simpatico e carino che ricorda molto da vicino l'approccio di Pocket Fighter. Tratto da una serie di fumetti e cartoni animati popolarissima in Giappone. La grafica è più che buona, così come la fluidità



delle animazioni e la giocabilità complessiva. Consigliabile soprattutto agli appassionati di manga, altrimenti può stufare.

65

DRAGON HEART: FIRE & STEEL

(Acclaim)
Misto tra picchiaduro e adventure tratto dall'omonimo film. La realizzazione è un po' sciatta e non denota particolari colpi di genio. Un po' più interessante l'aspetto di esplorazione presente nel gioco, ma sia la grafica che le animazioni dei personaggi semplicemente non sono all'altezza.

41

DYNASTY WARRIORS

(Koei)
Lo si può trovare nei negozi d'importazione anche col nome di SAN-GOKU MUSOU. Non ricalca i consueti canoni dei picchiaduro classici, avvicinandosi piuttosto a titoli come Double



Dragon. Facile da imparare, è soprattutto indicato ai neofiti del genere.

53

F

FANTASTIC FOUR (Acclaim)

Se proprio siete dei fan sfegatati dei Fantastici Quattro potete decidere di noleggiare questo anomalo picchiaduro dotato di fasi a scorrimento, altrimenti vi con-



sigliamo di lasciar perdere. Grafica, sonoro e giocabilità ben al di sotto della media.

35

FIGHTING FORCE (Eidos)

Insolito picchiaduro in 3D dotato di molti elementi di ricerca ed esplorazione. La qualità della realizzazione è molto



alta, sia per quanto riguarda la grafica che per ciò che concerne la giocabilità. Un gioco molto divertente in cui possiamo controllare quattro personaggi differenti (due uomini e due donne), raccogliere un sacco di armi e che si potrebbe considerare un po' come l'erede di Double Dragon trasportato in un mondo completamente tridimensionale.

84

FIGHTER'S IMPACT (Taito)



Beat'em-up che si distingue soprattutto per la possibilità offerta al giocatore di creare combo agganciando fino a 64 mosse consensive. I personaggi sono 8 e la grafica è passabile. La giocabilità è buona, con un insieme di mosse che ricorda un po' quello di Virtua Fighter. Senza infamia e senza lode.

61

G

GALAXY FIGHT - UNIVERSAL WARRIORS (Sunsoft)

Classico clone ambientato nel solito lontano futuro in cui si combattono i soliti ultraguerriglieri della galassia. L'unica cosa degna di nota sono le zoomate che vengono effettuate durante i combattimenti, altrimenti si ha la netta sensazione di trovarsi di fronte a un gioco irrimediabilmente datato.

50

GUILTY GEAR (ASW)

Un gioco che si distingue immediatamente per la sua velocità. Le mosse sono talmente fulminee che non riuscirete nemmeno a capire che cosa sta succedendo. Un'opportunità mancata,



perché i personaggi (12) sono interessanti e facili da comandare, dal momento che riciclano appieno lo schema delle mosse di Street Fighter. Grafica sotto la media. In giro c'è decisamente di meglio.

38

I

IRON & BLOOD (Acclaim)

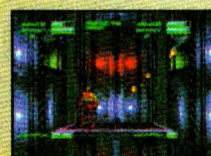
Passabile beat'em-up che utilizza un'interessante ambientazione presa dal mondo di AD&D. Sono



presenti infatti molti eroi e personaggi presi da Ravenloft, l'espansione horror-gotica-vampirica prodotta dalla TSR. Magie, armi e abilità speciali sono tutte presenti in questo anomalo picchiaduro che vorrebbe avvicinare alla PlayStation anche i più seriosi amanti dei giochi di ruolo.

69

IRON MAN (BMG)



Se non si hanno idee decenti per un picchiaduro, di solito si utilizza una licenza di un personaggio famoso, magari tratto dal mondo dei fumetti, per ingolosire il pubblico dei più ingenui. E questo, sfortunatamente, è proprio uno dei casi più eclatanti. Da noleggiare (forse) solo se siete dei fan sfegatati del mitico personaggio creato da Stan Lee.

30

K

KILLING ZONE (Acclaim)

Il gioco cerca di mischiare una grafica in stile Battle Arena Toshinden a una giocabilità e a un insieme di mosse che invece ricordano più Tekken. Peccato che ne risulti surclassato in entrambi gli aspetti. Le animazioni sono poverelle, e nemmeno l'utilizzo di mostri mitologici quali meduse e minotauri vari

riesce a risollevare le sorti di un gioco che non riesce a emergere dalla massa.



55

KING OF FIGHTERS 95 (Sony)

Una delle migliori realizzazioni in 2D mai apparse su PlayStation. La grafica era (per l'epoca) ricca e affascinante, con una serie di personaggi (ben 24) ricchi di armi,



mosse speciali e abilità segrete. Un classico per chi desidera un gioco "molto tecnico".

75

KING OF FIGHTERS 96 (Sony)

Viene mantenuta (a ragione) la grafica in 2D per un gioco dalla grande profondità e longevità. Agli otto livelli di difficoltà, alle cinque modalità di gioco e ai 27 guerrieri da controllare



(o a cui dare un sacco di legnate), va aggiunta anche la possibilità di bloccare i colpi in volo. Anche se "solo" in 2D è un titolo molto valido.

83

M

MARVEL SUPER HEROES (Virgin)

Un buon picchiaduro che si caratterizza per l'uso dei personaggi dei

fumetti della Marvel. I 12 supereroi tra cui scegliere comprendono tra l'altro L'Uomo Ragno,



L'Incredibile Hulk, Capitan America e il mitico Wolverine. Un sacco di supermosse e di combo vi aspettano unitamente a una grafica multicolore e fumettosa.

73

MORTAL KOMBAT 3 (Sony)



Terzo episodio della famosissima serie che ha introdotto nel mondo dei beat'em-up i personaggi digitalizzati. Un titolo discreto che però lascia un po' di amaro in bocca. Anche senza essere un capolavoro, comunque rimane una scelta di tutto rispetto.

70

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES (Williams)



Questo è sicuramente il titolo meno azzeccato di tutta la serie. La realizzazione pare affrettata e non risulta particolarmente curata. Non è altro che la solita minestra riscaldata, per cui va accuratamente evitata.

34

MORTAL KOMBAT TRILOGY (GT Interactive)

In questo titolo sono compresi tutti e tre i capitoli della serie. Fondamentali per capire

come si è sviluppata l'evoluzione della serie di picchiaduro di maggior successo della storia dei videogiochi. Oltre 30 personaggi dotati ciascuno delle proprie personali fatality, babality e animality (no, queste ultime



non esistono...). Un titolo tutto sommato conveniente, visto che offre 3 giochi al prezzo di uno.

78

MORTAL KOMBAT 4 (GT Interactive)

L'ultimo episodio della serie si rivela divertente da giocare, ma non raggiunge le vette di alcuni



dei suoi concorrenti. Grafica molto buona e solita carriolata di mosse, livelli, stanze e personaggi segreti. Un buon acquisto a patto di aver già giocato gli ultimi Tekken e Toshinden.

84

N

NIGHTMARE CREATURES (SCEA)

La transalpina Kalisto ha prodotto un ottimo gioco con due terzi di picchiaduro e un terzo di esplorazione. Nei panni di Ignatius o Nadia dovremo combattere in una



ambientazione horror-gotica davvero affascinante contro lupi mannari, demoni e spiriti maligni vari. Ambienti in 3D ed effetti ambientali

come pioggia, nebbia e foglie che cadono lo rendono un prodotto consigliabile.

80

P

PERFECT WEAPON

(Electronic Arts)

Picchiaduro con grafica 3D in tempo reale in cui siete un maestro di arti marziali. Vi aspettano ben cinque mondi differenti, ognuno pieno zeppo di insidie e di nemici da riempire di mazzate, in cui potrete raccogliere anche oggetti e armi per proseguire più agevolmente il vostro cammino. I comandi ricordano alla lontana Tekken, e nel gioco è possibile anche ritornare sui propri passi.

66

POCKET FIGHTER

(Virgin)

Picchiaduro molto originale che fa della simpatia la propria arma vincente. Riprende lo "stile carino" della grafica presente in Super Puzzle Fighter II Turbo, mischiandoci elementi da vero beat'em-up. Sono presenti i classici protagonisti della serie



Street Fighter più alcuni esponenti di Darkstalkers analizzati nelle loro prestazioni lottatorie durante il periodo dell'adolescenza. Potremo utilizzare quindi dei giovanissimi e simpatici Akuma, Ken, Ryu, Felicia (oltre a un buffissimo Zangief) per un totale di 12 personaggi.

84

POWER INSTINCT 2

(Atlas)

Deprimente picchiaduro 2D con animazioni e varietà di mosse nella media. Bella l'idea della possibilità di trasformarsi



in vari modi, peccato solo che durante questa fase, per alcuni secondi sarete alla mercé dell'avversario. I personaggi da controllare sono circa una dozzina, ma comunque sarebbe meglio cercare altro.

46

PRIMAL RAGE

(TWI)



Un picchiaduro indubbiamente originale, dal momento che ci troveremo a muovere sette differenti tipi di dinosauro con codate, morsi e zampate a volontà. La grafica è approssimativa e la giocabilità non particolarmente esaltante non lo rende certamente uno dei migliori titoli della categoria. Anzi.

18

PSYCHIC FORCE

(Acclaim)

Si combatte all'interno di grossi cubi trasparenti in cui si può volare. Ricorda



un po' Dragon Ball Z e un po' Toshinden. La grafica non è un gran che, e le tanto decantate onde psichiche, frutto di mosse speciali, lasciano un po' delusi. Niente di particolare.

61

R

REAL BOUT FATAL FURY

(Sony)

Quarto episodio della serie Fatal Fury. È uno dei migliori esempi di picchiaduro 2D, dal momento che possiede



3 livelli di profondità: oltre al "normale" livello di profondità è possibile spostarsi sullo sfondo o in primo piano per poter schivare i colpi avversari. Consigliato anche se ormai anzianotto.

80

RISE 2: RESURRECTION

(Acclaim)



Uno dei titoli più brutti e ingiocabili della storia dei videogiochi. Allora fu pubblicizzatissimo, ma la delusione rimane grande come allora. La grafica era carina, ma le mosse erano poche e la giocabilità praticamente inesistente. Pollice verso.

40

RIVAL SCHOOLS

(Virgin)

Un titolo che rinverdisce i fasti della tradizione di Street Fighter. Buona la



grafica e notevole la giocabilità. Il buon numero di combattenti tra cui scegliere lo rendono un gioco consigliabile ad appassionati e non, dal momento che non è nemmeno troppo difficile al livello di difficoltà più basso.

77

ROBO PIT

(THQ)

Strano picchiaduro robo-

tico in cui dovremo costruirci il perfetto combattente sintetico. Carina la possibilità di inserire armi all'interno dei robot. La grafica deludente e il non perfetto controllo dei personaggi pongono



il gioco nella fascia più bassa della classifica. Si sbadiglia qua e là.

40

S

SAMURAI SHODOWN III

(Sony)

Questa serie si è sempre rivolta ad un pubblico di intenditori che desiderano cimentarsi con un prodotto particolarmente impegnativo. Anche il terzo episodio non fa eccezione, dal momento che sia la grafica 2D che le animazioni dei personaggi sono stati messi in secondo piano rispetto alla quantità (e difficoltà



di esecuzione) delle mosse disponibili. 12 personaggi di samurai medievali giapponesi a disposizione. Per i giocatori più esperti.

60

SOUL BLADE

(Namco)

Uno tra i titoli più famosi e riusciti per PlayStation, oggi presente nella serie Platinum. Grafica in 3D molto bella e giocabilità di altissimo livello lo



rendono una tra le scelte

obbligate nel panorama dei picchiaduro. Giocando in modalità Edge Master, a ogni vittoria potrete impadronirvi di un'arma con cui poter combattere più agevolmente (la serie completa ne comprende circa 70).

86

STAR GLADIATOR

(Virgin)

Un buon gioco che vede la Capcom avventurarsi per la prima volta nel campo dei picchiaduro in



3D. I combattenti tra cui scegliere sono 10, compresi bizzari alieni e mutanti dagli strani poteri. La grafica è buona, ma la giocabilità denota ancora un pizzico di inesperienza.

70

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

(LucasArts)

Tecnicamente ricorda un po' l'impostazione di Soul Blade, ma con una affascinante ambientazione nel mondo di Guerre Stellari. Splendida l'idea



di inserire tra i personaggi che possiamo far combattere anche il "mitico" C1P8. La grafica non è dettagliatissima, ma la fluidità delle animazioni e l'immediatezza nella risposta dei comandi lo rendono interessante.

82

STREET FIGHTER ALPHA

(Virgin)

Remix per PlayStation dei personaggi e delle ambientazioni migliori della prima serie. Il gioco è in semplice 2D, ma poggia la sua forza su di una giocabilità e su

numerose combinazioni di mosse che all'epoca fecero scuola. I perso-



naggi provengono da Final Fight, Street Fighter e da Street Fighter 2.

78

STREET FIGHTER ALPHA 2

(Virgin)



Secondo episodio della serie "remix", aumenta il numero dei personaggi (ora 18), delle locazioni e delle mosse disponibili. Grafica migliorata solo in maniera marginale, dal momento che l'impostazione fumettosa della serie è ormai divenuta un segno di distinzione.

80

STREET FIGHTER COLLECTION

(Virgin)



Una collezione che consente di mettere le mani su tre versioni della serie: Super Street Fighter 2 - The New Challengers, Super Street Fighter 2 - Grand Master Challenge e Street Fighter Zero 2 Dash. Nulla di nuovo sotto il sole, ma pur sempre una scorpiata di lottatori (ben 28), "Haduken" e combo varie.

75

STREET FIGHTER EX + ALPHA

(Virgin)

Finalmente, con questo episodio anche la serie

2D per antonomasia passa alla grafica tridimensionale. Questa così attesa versione 3D offre una altissima giocabilità e un fattore di divertimento estremamente elevato. La grafica dettagliatissima e le entusiasmanti animazioni dei 18



personaggi disponibili lo rendono una delle pietre miliari dei giochi di combattimento.

STREET FIGHTER: THE MOVIE (Acclaim)

Siamo davvero all'assurdo, dal momento che questo è il gioco del film del gioco. I personaggi sono stati digitalizzati, ma oltre a un Van Damme non al massimo della forma non si è ottenuto niente di più di una grafica piatta e un po'



scattosa. Anche se i personaggi sono quattordici ci si trova comunque di fronte al peggior episodio della serie.

TEKKEN (Namco)

Primo episodio della serie di picchiaduro per PlayStation più rivoluzionaria e radicale. Grafica



poligonale fluida come l'olio con mosse spettacolari e animazioni emozionanti. Non troppo difficile da giocare e coinvolgente come non mai. Il titolo perfetto per i

neofiti. E in più lo si trova nella serie Platinum.

TEKKEN 2 (Namco)

Grandi miglioramenti per questo secondo episodio: ora i personaggi sono 26, con addirittura



angeli e canguri come protagonisti. La grafica è stata ulteriormente raffinata con l'utilizzo del 3D per alcune mosse speciali. Un po' difficile all'inizio, potrebbe scoraggiare qualche neofita. Comunque ottimo.

TEKKEN 3 (Namco)

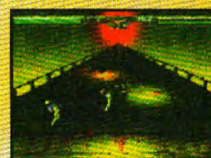
Il più bello. Il migliore. L'inarrivabile. Si tratta del più incredibile, giocabile e completo picchiaduro mai apparso su PlayStation. La grafica 3D fa rimanere sbalorditi, dal momento che ora è possibile giocare in tutte le direzioni (al contrario del



secondo episodio in cui si utilizzava la tridimensionalità solo per alcune mosse speciali). Da comprare assolutamente.

THE CROW: CITY OF ANGELS (Acclaim)

Un gioco strano e confusionario che ci vede nei panni dello sfortunato Brandon Lee combattere



anche contro più avversari contemporaneamente.

te. Alcune delle idee sarebbero carine se non fossero rovinare da una grafica deludente e da una scadente giocabilità.

THE INCREDIBLE HULK (Eidos)

Di questa conversione su PlayStation proprio non se ne sentiva il bisogno. In sala giochi la qualità del coin-op non era entusiasmante. Su console ci è piaciuto ancora



meno. Dobbiamo esplorare dei livelli in 3D per cercarne l'uscita e nel frattempo fare polpette dei poveri disgraziati che ci capitano a tiro. Noioso.

TOBAL N° 1 (Sony)



Picchiaduro interessante dotato di una buona grafica e di animazioni veramente fluide. Le ambientazioni invece non sono un gran che. Si tratta di combattere con uno strano stile, un miscuglio tra la box e il pugilato thailandese. Simpatica l'idea di potersi dare delle sonore testate nel bel mezzo dell'incontro.

TOBAL N° 2 (Squaresoft)

Secondo episodio della serie. Per l'epoca la grafica era molto buona, unitamente a un'ottima



fluidità nelle animazioni. Eccellente il sistema di

controllo, che differisce grandemente sia da quello di Street Fighter che da quello di Tekken. Utile il nuovo Practice Mode per fare allenamento e imparare bene le varie combinazioni. Devastanti e spettacolari le combo che sfruttano bene l'ambiente 3D in cui si svolge il combattimento. Un prodotto di classe.

VS (THQ)

Combattimenti all'ultimo sangue nei sobborghi di una Los Angeles infestata dalle gang. A disposizione quattro campioni per ogni banda, per ogni stile di combattimento possibile e immaginabile, dal karate, al tae kwon do, fino alla più brutale rissa da strada. Fondali molto



curati e ottimi tocchi umoristici presenti nelle mosse speciali di ciascun combattente.

WAR GODS (GT Interactive)

Deludente conversione di un buon gioco da bar. La grafica non è un gran che, come pure scarse sono le animazioni delle varie mosse. Le mosse speciali sono molto



numerose e ricordano quelle dei vari Mortal Kombat. Nei panni di svariate divinità (10) di pantheon appartenenti a diverse culture (egizia, azteca, indù ecc) dovre-

mo combattere per la supremazia divina, persino contro 2 Mega-Boss. Boh.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM (Capcom)

Nei panni dei nuovi X-Men potrete confrontarvi a suon di legnate sui delinquenti contro i cattivi capitanati da Magneto. Sono



presenti molti personaggi popolarissimi, quali per esempio Ciclope e Wolverine, ognuno dotato di propri specifici poteri e proprie mosse speciali. L'impostazione tecnica è buona. Simpatica la grafica e abbastanza buona la giocabilità.

X-MEN VS STREET FIGHTER (Virgin)

Ancora presenti gli X-Men, ma questa volta contrapposti ai personaggi dei vari episodi di Street Fighter. Della serie:



ormai non si sa più cosa inventare. Il gioco è carino, anche se un po' ripetitivo. Solito motore di Street Fighter a gestire le mosse e le animazioni grafiche di 17 personaggi complessivi.

YUSHA: HEAVEN'S GATE (JVC)

Picchiaduro di combattenti che si sfidano a colpi di arti marziali e di

auree psichiche. La grafica è buona con effetti di luce emanata dai personaggi molto ben curati. Buono il numero dei guerrieri presenti: ventotto tra buoni, cattivi e Mega-Boss.



Il gioco non è particolarmente difficile e può essere consigliato ai neofiti del genere.

ZERO DIVIDE (Ocean)

Picchiaduro futuristico tra robottoni. La grafica è molto fluida. Buone le mosse aeree, anche se talvolta le posizioni assunte sono



decisamente buffe e poco consoni all'atmosfera "seria" del gioco. Non particolarmente coinvolgente ma di buona fattura.

ZERO DIVIDE 2 (Sony)

Secondo episodio della saga robotico-futuristica. Buona la grafica (con effetti particellari) e le animazioni. Si nota un miglioramento generale nell'atmosfera



complessiva di gioco. Ci sono più robot tra cui scegliere (10) e le mosse, le combo e le combinazioni segrete sono in numero apprezzabile.

PLANET Cheat

TOCA 2

Una volta entrati nel menu, digitate al posto del nome i seguenti codici:

Tutti i tracciati: BIGLEY

Tutte le macchine: MECHANIC

Tracciato bonus: TECHLOCK

Nuove opzioni in modalità "Sfida":

BANGBANG

Collisioni rimbombanti con avversari:

BCASTLE

Utilizzare solo la Ford Mondeo:

CMFORD



Circuito Oulton Park: DINKYBIT

Gravità bassa: LUNAR

Danni raddoppiati: DUBBED

Tracciati alti: ELASTIC

Accelerazione veloce: FASTBOY

Macchine invisibili

(eccetto i pneumatici): JUSTFEET

Gara da 40 giri: LONGLONG

Vista Micro Machines: MINICARS

Muri imbottiti: PADDED

Rimanere nel Campionato anche senza

fare punti:

PUNCHY

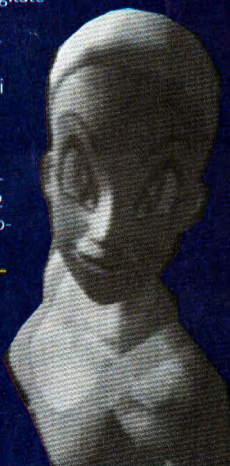
Contorni sfuocati: TRIPPY

BUST A GROOVE

Costumi alternati: selezionate con i tasti direzionali il personaggio desiderato, quindi tenete premuto il tasto Select e digitate Cerchio.

Skip level: completate il gioco utilizzando tutti i personaggi a disposizione. Quindi iniziate una nuova partita, premendo L2 + Select per skippare di livello.

Passo di chiusura: premete Cerchio appena compare sullo schermo la scritta di vittoria dello stage.



Ogni mese "Planet Cheat" cercherà di soddisfare le vostre richieste, di correre in vostro aiuto quando non sapete più dove sbattere la testa per andare avanti con un gioco. Mandateci le vostre richieste via E-Mail o fax. Faremo il possibile per accontentarvi!

Rassegna dei passi a disposizione:

completate il gioco a livello di difficoltà Easy.

Ballare con Columbo:

completate il gioco a livello di difficoltà Normal e Hard. Quindi selezionate Shorty e iniziate una nuova partita a livello di difficoltà Normal.



Ballare con Capoeira: completate il gioco a livello di difficoltà Normal.

Ballare con Robo-Z: completate il gioco a livello di difficoltà Hard.

Ballare con

Burger Dog: completate il gioco a livello di difficoltà Easy, Normal e Hard. Quindi selezionate Hamm e iniziate una nuova partita a livello di difficoltà Normal.

TENCHU - STEALTH ASSASSIN

Salute 100%:

con il gioco in Pausa, premete in sequenza Quadrato, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Destra, Destra, Su, Sinistra.

Accesso a tutti i livelli:

nella schermata di selezione del livello inserite la seguente sequenza tenendo sempre premuto R1: Quadrato, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Destra, Destra, Su, Destra.



Nemici rallentati:

durante il gioco premete L2, quindi digitate Quadrato, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Destra, Destra, Su, Sinistra.

Aggiungere nuovi oggetti:

nella schermata degli oggetti digitate Quadrato, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Destra, Destra, Su, Destra.



Modalità debug (invincibilità, armi bonus, evocazione di nemici, il salto delle sequenze FMV e molto altro):

premere Start per mettere in pausa il gioco. Quindi, tenendo digitate L1 + R2, premete Su, Triangolo, Giù, X, Sinistra, Quadrato, Destra, Cerchio. Rilasciate L1 + R2 e in sequenza premete L1, R1, L2, R2. Aspettate un attimo, quindi premete Start e poi L2 + R2. Apparirà il menu di debug.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Scoreggia al gas verde: mentre si sta giocando tenete premuto R1, quindi premere i tasti Su, Sinistra, Destra, Quadrato, Cerchio, X.

Selezione dei livelli: nel Menu principale tenete premuto R1, quindi premere Giù, Destra, Sinistra, Destra, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Cerchio, Quadrato, Destra, Sinistra.



Selezione dei filmati: nel Menu principale premete R1, quindi Su, Sinistra, Destra, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Destra, Sinistra, Su, Destra.

Voce Contraffatta: in qualunque

momento del gioco che non sia in pausa premere e rilasciare R1, quindi premere Triangolo, Su, Cerchio, Sinistra, X, Giù, Quadrato, Destra. Da questo momento si comunica con gli altri utilizzando solo un suono.

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Invulnerabilità:

L2, R1, L1, R2, Su, Giù, Su, Giù, Select, Select.

Invulnerabilità temporanea:

R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.

Tutte le armi:

L1, L2, Su, L1, L2, Giù, R1, Destra, R2, Sinistra.

Armi super:

Destra, Destra, Sinistra, Destra, Destra, Sinistra, Destra, Destra, Sinistra, Select.

Munizioni illimitate:

Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Select, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Select.



Seleziona il livello:

Giù nove volte, Su nove volte. A questo punto apparirà la scritta "Level select". Appena terminata la partita scoprirete che nel menu è comparsa una nuova opzione chiamata "Time to kill". Selezionarla per scegliere il livello da giocare.

Tutte le chiavi:

Su, Destra, Su, Sinistra, Giù, Su, Destra, Sinistra, Destra, Giù.

Tutti gli oggetti:

R1 cinque volte, L1 cinque volte.

Raddoppia i danni:

L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Duke con il testone:

R1 nove volte, Su.

Duke con la testa piccola:

Destra, R1 otto volte, giù.

Nemici con il testone:

R1 nove volte, Sinistra.

Nemici con la testa piccola:

R1 nove volte, Destra.

TOMB RAIDER 3: THE ADVENTURES OF LARA CROFT

Durante il gioco digitate le seguenti sequenze.

Tutte le armi: L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2. Lara griderà per confermare l'inserimento della cheat.



Level Skip:

L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, L2. Lara griderà "No" per confermare l'inserimento della cheat.

Tutti i segreti:

L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Lara griderà "No" per confermare l'inserimento della cheat.

Pieno di energia:

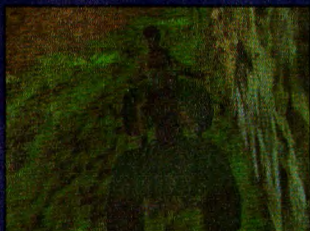
R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2.

Chiave del cancello - casa di Lara:

R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2.

Tutti i segreti e le chiavi:

L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2.



Tutte le armi, i Medikit, i bengala e le save gem:

L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

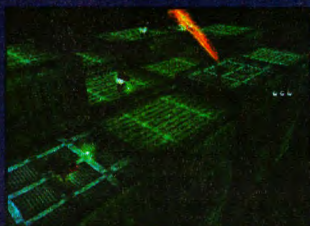
Vita nuova:

R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2.

APOCALYPSE

Tutte le armi: durante il gioco premete il tasto Pausa, quindi premete L1, Quadrato, Cerchio, Su, Giù, X, Quadrato.

Selezione dei livelli: durante il gioco premete il tasto Pausa, quindi premete Triangolo, Su, X, Giù. A questo punto, attraverso il menu, sarà possibile scegliere il livello desiderato.



CRASH BANDICOOT WARPED

Eggipus Rex - Livello segreto 2:

andate al livello 14 e giocate fino a quando non incontrerete all'orizzonte l'alieno che vi fa i segnali. Corretegli contro e verrete catapultati al livello 31.

Instant Uka Uka: premere Triangolo, Cerchio, X, Quadrato. Attenzione: vale solo per una vita.



Cinque vite bonus: iniziate il gioco al livello 14 e prendete la gemma gialla. Correte da ogni parte fino alla fine, quindi con un doppio salto volate sopra la gemma gialla. Quindi, ancora con un doppio salto saltate oltre il muro d'acciaio per trovare le cinque vite.



SPYRO THE DRAGON

Novantanove vite:

durante il gioco mettete in Pausa, entrate nel menu "Inventario", quindi premete in sequenza Quadrato sei volte, Cerchio, Su, Cerchio, Sinistra, Cerchio, Destra, Cerchio.

Scelta livello:

durante il gioco mettete in Pausa, entrate nel menu "Inventario", quindi digitate Quadrato, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Cerchio, Su, Destra, Giù. A questo punto sarà possibile scegliere uno dei livelli disponibili.



Correre veloce:

premere insieme il tasto Corsa e Salto.
Invulnerabilità (cheat contro la morte):



questo trucco funziona sempre a eccezione del livello di partenza del primo mondo. Se state per morire (dentro una buca ecc.) mettete il gioco in pausa (tasto Start), quindi scegliete Exit per lasciare il livello. Verrete trasportati al portale di partenza del livello.

SCARS

Al momento di inserire il nome digitate le seguenti cheat.

Auto del Ghepardo: RUNNER

Auto della Pantera: MYSTER

Auto dello Scorpione: DESERT

Auto del Cobra: RATTLE

Tutte le auto e i trofei a disposizione: ALLVID

Modalità Expert: XPERTS

Trofeo Crystal: GLASSX

Trofeo Diamond: ROCKYY

Trofeo Zenith: ZDPEAK



COOL BOARDERS 3

Tutti i boarders:

in modalità Torneo digitate al posto del nome OPEN_EM

Tracciati liberi: in modalità Torneo digitate al posto del nome WONITALL

Big Heads: in modalità Torneo digitate al posto del nome BIGHEADS.



NASCAR 99

Dirt Track Racing:

sul circuito di Charlotte puoi cimentarti in una 'dirt track'. Per farlo, completa

cinque giri intorno alla linea di partenza/arrivo e la 'dirt track' apparirà.

Correre come Alan Kulwicki:

gareggia una stagione completando almeno il 50% delle gare e concludi nei top 5 a Bristol.

Correre come Benny Parsons:

gareggia una stagione completando almeno il 50% delle gare e concludi nei top 5 a Richmond.



Correre come Bobby Allison:

gareggia una stagione completando almeno il 50% delle gare e concludi nei top 5 a Charlotte.

Correre come Cale Yarborough:

gareggia una stagione completando almeno il 50% delle gare e concludi nei top 5 a Darlington.

Correre come Davey Allison:

gareggia una stagione completando almeno il 50% delle gare e concludi nei top 5 a Talladega.

Correre come Richard Petty:

gareggia una stagione completando almeno il 50% delle gare e concludi nei top 5 a Martinsville.

V2000

Tenendo premuto il tasto R1 digitate i seguenti codici.



Attivare tutte le cheat:

Sinistra, Quadrato, Destra, Cerchio, X, R1, Destra, L2.

Tutte le armi:

Quadrato, Quadrato, Triangolo, L1, L2, X, Cerchio, X.

Skip level:

X, Destra, Triangolo, Quadrato, R2, Destra, Triangolo, L2.

Riparare tutti i danni:

Sinistra, Sinistra, Quadrato, Cerchio, R2, Destra, Triangolo, L2.



Cargo:

Quadrato, X, Cerchio, Triangolo, R2, Triangolo, Destra, Sinistra.

Completare il livello:

Quadrato, Destra, Triangolo, Quadrato, R2, L1, Triangolo, Destra.

Completare tutti i livelli:

L2, Quadrato, Destra, Triangolo, L1, Destra, R2, X.

Tomb Raider III

The adventure of Lara Croft

Eccoli svelati, finalmente, i primi sette livelli delle nuove avventure di Lara Croft: India e Nevada. Ci abbiamo messo tutto il possibile per proporvi una soluzione a base di 'sangue, sudore e polvere da sparo'. Che non fosse solo una semplice elencazione dei passaggi, ma una sorta di guida 'mano nella mano... con intelligenza' alla soluzione di eventuali problemi nel corso del gioco.



La soluzione che state per leggere si propone di guidarvi nel fantastico mondo di Lara. Ma a differenza di quanto letto finora (o nella stessa maniera, dipende dalle fonti), abbiamo cercato di fornirvi non un lungo elenco di situazione e screenshots, ma un pratico manuale per venire fuori da ogni livello il più in fretta possibile. Infatti, nella seguente guida non troverete le indicazioni per scovare i segreti o le armi nascoste, non troverete itinerari complicati che vi conducono in oscuri meandri dove trovare un fucile o un medikit. La nostra intenzione è invece quella di fornirvi il metodo più rapido per uscire da un livello. Questo perché vi pensiamo e riteniamo che sia giusto darvi un aiuto, ma anche lasciare che siate voi a mettere la ciliegina sulla torta: noi vi diciamo come uscirne, voi scovate i segreti! Troverete anche alcune cheat; come ho già spiegato nella recensione del gioco sul primo numero (ancora non l'avete!), le cheat si dovrebbero usare solo:

- in casi disperati (e non è questo, visto che vi forniamo il modo di uscire da ogni livello);
- se volete trasformare il vostro gioco di esplorazione/azione in uno sparatutto senza frontiere; questo, si intende, dopo averlo già finito tutto.

Se vi riconoscete nella seconda ipotesi i miei complimenti: siete stati davvero bravi, quindi è inutile che leggiat le seguenti pagine! Ma se per caso state ancora girovagando in qualche labirinto e vi venisse la tentazione di usare le cheat (come quello squallido di mio Fratello), sappiate che vi state rovinando un bellissimo gioco e che avrete conseguentemente buttato dalla finestra i soldi che avete sborsato per comprarlo. Il fulcro del gioco, il senso da cui trae tutta la sua bellezza, sta nell'esplorazione: con le cheat per saltare i livelli mandate tutto questo a pallino. Saper risparmiare munizioni (e usare le giuste armi per i giusti nemici) è una capacità rara: con le cheat per le armi e le gemme gettate anche questo nel cesso.

Non aspettatevi una guida completa di ogni segreto (non tutti sono indicati; alcune sezioni non vengono neanche menzionate) che vi aiuti a esplorare ogni minimo meandro del mondo di Lara: questo spetta a voi di diritto! Noi vi forniamo la maniera di venirci fuori col minor danno possibile.

Fate due conti e vedete quanto vi conviene. Pensate alla vostra testa. Sempre.
E ora... VIA!

Primo mondo - INDIA

LA GIUNGLA

Lasciatevi scivolare lungo la discesa, facendo ben attenzione a saltare gli spuntoni piantati a metà di essa; una



volta giunti nello spiazzo sottostante, dovrete scorgere di fronte a voi un **piccolo cespuglio** che nasconde l'entrata di un piccolo corridoio: al termine di esso troverete una leva. Abbassatela e tornate nello spiazzo per salire fino all'apertura dove c'è il cancello che avete appena aperto. Scendete e andate a destra, dove c'è una leva: una volta abbassata, giratevi rapidamente e salite nell'alcova sopraelevata per evitare di venire schiacciati dalla parete puntuta. Passata questa, scendete e dirigetevi a sinistra: salite nell'apertura e afferrate la **carrucola** che vi trascinerà fino a un pilastro. Da questo saltate nell'apertura di fronte a voi; scendete e uccidete la



tigre che vi assalirà. Accedete alla radura coperta dai fitti rami degli alberi, azionate l'interruttore che si trova nell'albero cavo e si aprirà un cancello (inoltre, un masso vi rotolerà addosso); seguite la direzione di provenienza della roccia e troverete una leva che aprirà un **cancello** dietro l'angolo. Attraversatelo, uccidete la tigre ed entrate nella seconda area dove un'al-



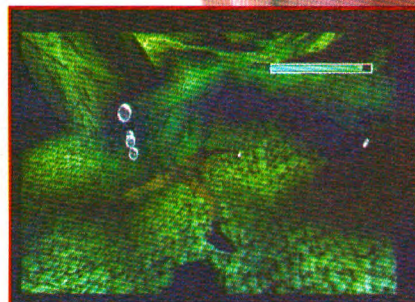
tra tigre vi attaccherà; proseguite finché non vedrete della nebbiolina emergere dal centro della stanza. Questo è un **pozzo mortale**, quindi statene alla larga; aggiratelvi da destra e proseguite verso un corridoio che porterà a una cornice irta di spuntoni: uccidete la **scimmia** prima di attraversarla.

Prendete la rincorsa, saltate e aggrappatevi alla parte esterna del corridoio; saltate sul pendio sopra la stanza e scivolte fino in basso. Aggrappatevi al bordo mentre cadete e traslate a destra fino a quando non vi potrete tirare su: arrampicatevi e attraversate il **passaggio oscuro**. Qui usate un flare per illuminare una scimmia (e ucciderla) e identificare l'**interruttore** dall'altra parte che aprirà un cancello sotto di voi. Questo azionerà anche un masso rotolante, quindi spostatevi dal passaggio: una volta passata la roccia, entrate nel passaggio, scoprite un **cornicione nascosto** sopra l'interruttore e aggrappatevi. Se vi lasciate cadere, atterrerete di nuovo nella giungla; qui una scimmia vi condurrà in una trappola di **massi rotolanti**.

Mentre attraversate quest'area, altri massi vi rotoleranno addosso: smetteranno quando si fermerà il terzo.



Proseguite fino al fiume, tuffatevi e nuotate a destra fino alla spiaggia. Saltate sull'isolotto, saltate ancora e issatevi sul cornicione sovrastante, dove troverete una leva da tirare che aprirà una porta lontana da voi. Prendete la rincorsa dall'isolotto verso il cornicione di fianco alla colonna, aggrappatevi e usate la **carrucola** per scendere. Entrate nella stanza a sinistra e salite sulla



colonna per uccidere in tranquillità le **due tigri**. Ora dovrete entrare nell'apertura alla destra della cascata: per farlo bisogna allagare questo salone. Dirigetevi a sinistra nel passaggio oscuro, attraversate lo stagno e puntate a destra fino a raggiungere un punto morto. Tirate a voi il **blocco di pietre** finché non si aprirà il cancello vicino,



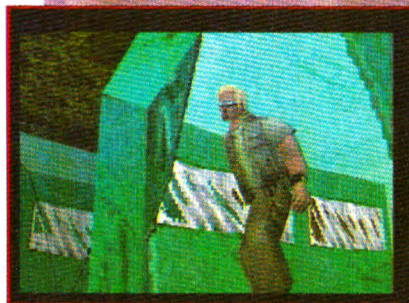
Tomb Raider III



entrate e attivate un interruttore che aprirà un cancello nel pavimento dietro il blocco che avete appena spostato. Saltate dentro, entrate nella stanza attigua e arrampicatevi fuori sullo stretto ponte per attivare i **due interruttori** alle due estremità che apriranno un cancello nell'altra stanza. Entrate nel nuovo passaggio e attivate l'interruttore che causerà un'inondazione: con una bella nuotata potrete portarvi nella stanza precedente, dove attraverserete la porta tra le torce ed entrerete nella stanza che avete appena allagato. Nuotate verso le **cascate** dalla parte opposta e uscite dall'acqua; trovate il passaggio nascosto oltre la cascata e seguite il sentiero fino alla scala che userete per salire. Attraversate la cascata, arrampicatevi fino all'altra ed eseguite un salto con rincorsa per raggiungere



la prima cascata. In cima a questa dovrebbe trovarsi un interruttore che apre un **cancello subacqueo**; tuffatevi nella pozza sottostante e attraversate il cancello testé aperto. Dopo una breve nuotata uscite, uccidete la tigre e arrampicatevi sulla scala. Girate l'angolo e uccidete la scimmia che ha con sé la **chiave di Indra**; uccidete la tigre che aspetta di sotto, quindi lasciatevi cadere. Evitate le **sabbie mobili** mentre cercate di raggiungere il cornicione dove



usare la chiave di Indra per aprire il cancello e passare alle...

ROVINE DEL TEMPIO

Procedete lungo la pista dopo gli alberi e uccidete tutti i **serpenti**; un interruttore oltre uno dei serpenti apre un **cancello** nel pavimento vicino. Lasciatevi cadere e accendete un flare per esplorare la zona, uccidete il serpente e uscite dal passaggio. Tuffatevi nell'acqua e nuotate velocemente (per evitare i **piranha**) verso la riva coperta da poca acqua, procedete lungo la pista e attivate l'interruttore che aprirà un cancello tra due cornicioni sommersi. Rituffatevi e, sfuggendo ancora una volta ai piranha, attraversate il passaggio; un enorme **tumulo di fanghiglia** giace di fronte a voi. Mentre vi avvicinate, dovrete raggiungere l'unico punto pianeggiante del rialzo: da qui eseguite un salto e procedete sul ripiano sulla sinistra per poi saltare sul cornicione roccioso. Aggiratelo finché non troverete un'apertura nella seconda cascata, quindi saltate con rincorsa per atterrare sull'albero. Fate un altro salto con rincorsa verso sinistra e aggrappatevi, issandovi, al **cornicione**. Un ennesimo salto con rincorsa vi porterà alla cascata, da dove potrete raggiungere la seconda più in alto. Qui potete lasciarvi cadere, aggrapparvi e traslare a destra: continuate a strisciare finché non potrete stare eretti e lasciatevi cadere nella zona successiva.



Sulla sinistra c'è un cornicione sul quale dovrete issarvi dopo averlo raggiunto con un salto; ora strisciate nella caverna facendo bene attenzione ai serpenti che bloccano l'uscita per la rampa discendente. Nella stanza successiva troneggia una **grande statua** alla cui destra è posizionato un **blocco di pietra** che tirerete a voi liberando un passaggio; uscite da questo, un'altra statua prenderà vita, quindi è meglio che corriate. La **montagnola di zozzima** vi condurrà a un cornicione roccioso: da lì



continue a procedere in circolo mentre usate il vostro **shotgun** per abbattere il gigante. Terminata la battaglia, cercate il buco nel pavimento e lasciatevi cadere: attivate l'interruttore che apre un cancello nella stanza della statua, attraversatelo e oltrepassate la fanghiglia. Muovetevi sempre per evitare di affondare, dirigetevi verso il pendio dalla parte opposta ed effettuate un salto con rincorsa per arrivare sul cornicione dove vi aggrapperete. Discendete il passaggio e attivate la leva per aprire il vicino cancello. Saltate velocemente per evitare le lame e sprintate per evitare gli spuntoni; su per le scale c'è una gabbia con vicino un interruttore che apre il cancello soprastante. **NON ATTIVATE L'INTERRUTTORE.** Prima estraete



il **blocco di pietra**, spingetelo fino in fondo a sinistra e saliteci sopra: aggrappatevi al cornicione soprastante e girate l'angolo.

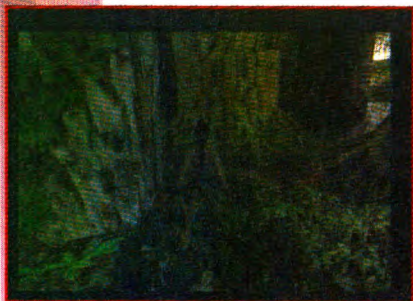
C'è una scala, al cui termine troverete una stanza ricca di oggetti con un interruttore: attivatelo e discendete nuovamente la scala. Ora potete tornare alla gabbia e attivare l'interruttore; spingete il **blocco vicino** (e saliteci) per raggiungere il cornicione. Attraversate il cancello e tuffatevi nell'acqua, tirate la leva per aprire un altro cancello e attraversatelo. Sopra di voi c'è un cancello chiuso che vi impedisce di raggiungere la superficie; per aprirlo nuotate fino a trovare **due leve** che attiverete per aprirvi l'accesso alla superficie. Tuffatevi nella pozza e attivate le due leve che stanno una di fronte all'altra per fare in modo che le due statue comincino a sputare fuoco. Se ora guardate verso l'alto, dovrete scorgere delle piccole **piattaforme fluttuanti** che sono appena visibili grazie al fuoco; aggrappatevi alla prima e scalatele fino a raggiungere l'interruttore. Dopo averlo fatto, lasciatevi cadere e uscite dalla porta a sinistra: il cancello è a tempo, quindi sprintate bene o dovrete ripetere tutta la seconda parte. Questa lunga hall ha delle inferriate a ogni estremità e quella vicino a voi anche gli spuntoni; attivate il vicino interruttore per aprire la grata dall'altra estremità della sala (la grata puntuta si muoverà verso di voi). Sprintate per attraversare la grata appena aperta, prendete la **chiave di Ganesha** e attraversate il cancello. Aspettate che passino gli spuntoni e ritornate nel salone; ritornate nella sala precedente, quella con la **pozza**, ora riempita di fango. Arrampicatevi sopra ed entrate nel passaggio sulla destra; fate la scala, e arretrate quando il masso comincia a



rotolarvi addosso; quindi riparatevi nell'apertura di sinistra. Ritornate sulle scale e percorretele fino in cima, dove troverete due cancelli e un buco nel pavimento. La strada si biforca in due: andiamo a **destra**. Attivate l'interruttore

Tomb Raider III

ed entrate nel cancello; percorrete tutto il passaggio fino a raggiungere una stanza con delle statue e delle grate nel pavimento. Percorretela tutta, uccidete la **scimmia**, appendetevi e scalate la parete verso il basso fino al pavimento sottostante. Dovreste trovarvi nella stanza dove avete ucciso la statua di inizio livello: attraversate la montagna di fango fino a raggiungere due leve

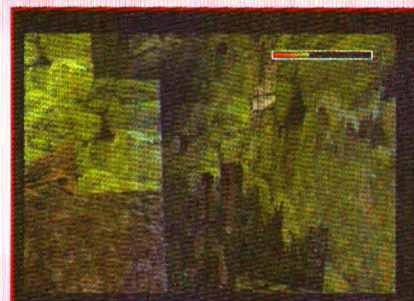


che apriranno un cancello sottostante. Scendete, attraversatelo ed entrerete in una stanza con un pozzo; andate oltre fino alla porta, dove dovrete nuotare per raggiungere un interruttore. Attenti a non bruciarvi col fuoco delle statue: se dovesse succedere, buttatevi in acqua per spegnerlo. Attivato l'interruttore, si aprirà un **cancello subacqueo**: attraversatelo facendo attenzione alle frecce avvelenate. Uscite dall'acqua sulla riva erbosa e salite sulla scala per raggiungere un appoggio dietro di voi. Sul cornicione, eseguite una giravolta e fate un salto con rincorsa sull'appoggio di fronte a voi, saltate sull'appoggio successivo, giratevi e scalate il muro. Giratevi, saltate sull'appoggio successivo e giratevi nuovamente: dovrete vedere un cornicione con un serpente. Uccidetelo, prendete la sua posizione e saltate nella stanza dove un masso vi rotolerà addosso. Evitelo procedendo in avanti sulla sinistra, dopo i **dardi avvelenati**. Strisciate nuovamente sotto i dardi e saltate con rincorsa fino all'**alcova** (save gem). Tornate al pozzo e saltate giù su uno degli angoli. Superate con cautela le lame, strisciate nel tunnel e lasciatevi cadere nell'acqua sottostante. Nuotate fino a raggiungere il luogo dove avete trovato l'ultima save gem: un **blocco di pietra** nell'angolo può essere spinto, rivelando un secondo blocco da spingere più volte. Troverete un interruttore che inonderà d'acqua il pozzo. Entrate nella stanza



successiva, dove due massi cominceranno a rotolarvi addosso: schivateli sprintando a sinistra, dove dovrete saltare un pozzo irto di spuntoni. Guardando giù, noterete che gli spuntoni sono da una parte, mentre dall'altra c'è dell'acqua: saltateci dentro e nuotate verso la stanza successiva.

Vi trovate nel pozzo appena allagato: facendo attenzione al **fuoco delle statue**, nuotate fino ad attivare l'interruttore. Nuotate attraverso il passaggio, impadronitevi della chiave e risalite in superficie. Entrate nella stanza successiva e utilizzate le due chiavi per aprire i cancelli: nella stanza in cui entrerete, il soffitto puntuto comincerà a cadere su di voi. Correte verso il muro e salite sulla scala. Spingete il blocco nell'angolo di destra, arrampicatevi e fate un salto con rincorsa fino all'appoggio dove c'è un interruttore. Attivatelo e si apriranno i cancelli, oltre a dei **massi rotolanti** che potrete evitare saltando su uno dei lati della stanza. Oltre i cancelli c'è una stanza con due sentieri



bloccati da **statue fiammeggianti**: evitatele, calcolando i tempi, usando lo sprint.

Nella stanza successiva una statua prenderà vita al vostro ingresso: una volta eliminata, **impadronitevi della sua spada**. Arrampicatevi sul ripiano con la statua pluri-armata, mentre la seconda statua sottostante prende vita: uccidete la prima, rubategli la spada, scendete e mettete le due spade nella statua dalle mani vuote. Si aprirà l'uscita di questa stanza. Nella successiva strisciate nei buchi e accedete all'ennesima stanza dove vi lascerete cadere sul pavimento.

Attraversatela fino a raggiungere quella con un'altra statua che prenderà vita mentre vi avvicinate alla piattaforma centrale. Quando l'avrete neutralizzata, impadronitevi della **chiave di Ganesha** al centro della stanza e attraversate il cancello che si aprirà per voi. Illuminate la stanza con un bengala e sprintate dall'altra parte per attivare l'interruttore: si abbasserà il soffitto irto di spuntoni. Abbassate il secondo interruttore per aprire una grata nel pavimento e lasciatevi cadere. Sul fondo troverete la **seconda chiave di Ganesha** e un cancello che si aprirà appena prendete la chiave. Tornate alla stanza dove avete preso la prima chiave, entrate nella stanza con la **save gem** fluttuante e un pozzo pieno d'acqua. Una corrente molto forte vi sposterà verso degli spuntoni sui lati: nuotate rapidamente a destra e sinistra per evitarli e attivate l'interruttore dopo gli spuntoni. Nuotate nuovamente all'altro capo della stanza e disattivate le correnti utilizzando l'interruttore: potrete così impadronirvi della **terza chiave di Ganesha** e uscire dal pozzo. Dirigetevi verso il muro con le tre chiusure che aprirete con le chiavi in vostro possesso, spalancando il cancello che attraverserete salendo sulle scale.

FIUME GANGE

Salite sulla **quad bike** e saltate lungo la rampa, proseguendo lungo il muro; dopo il piccolo pozzo, aggirate il ripiano e fate un grande salto (prendete tutta la rincorsa possibile!). Atterrate, giungerete a una porta dorata: scendete dalla quad bike, per ora. Guardate il muro vicino alla rampa che avete appena saltato e, con un salto con rincorsa, entrate nel passaggio. Strisciate (quando vi potrete alzare, uccidete i due serpenti) e proseguite fino ad arrivare a un buco: saltatelo e raggiungete l'interruttore



tenuto a guardia da alcune **scimmie**. Questo aprirà la porta dorata: tornate alla quad bike e guidate attraverso il portale appena aperto fino alla **save gem**.

State sulla pista di destra (non quella principale), scendete per il gibboso pendio e saltate oltre il fiume. Arriverete in un tunnel dove, dopo aver ammazzato tutte le scimmie, proseguirete fino a un'altura verde con due aperture: attenti al **serpente**! L'entrata alta conduce a una piccola stanza dove



striscerete per trovare la prima **Gate key**; proseguite lungo il pertugio verde fino a trovare le chiusure del cancello e alcune scimmie. Dovrete saltare e aggrapparvi all'appoggio, dal quale potrete vedere sia il cancello che le sabbie mobili. Trovate il pendio, fate un **backflip** e aggrappatevi mentre iniziate a scivolare. Saltate via dalla discesa verso il pilastro, dove potrete aggrapparvi e issarvi. Saltate sui rami e nel buco nel muro dove troverete altri rami e un appoggio. Uccidete tutte le scim-



mie che troverete e saltate a sinistra fino al ripiano con le munizioni. Sull'estrema destra, un gruppo di rovine dove troverete la **seconda Gate key** e altre scimmie. Mentre scendete fate attenzione al fuoco della statua, quindi attivate l'interruttore per aprire il cancello esterno. Tornate alle chiusure del cancello e apritelo: con la **quad bike** fate un salto oltre le sabbie mobili. Dirigetevi a destra costeggiando il muro finché non troverete il passaggio; seguitelo e saltate il fiume. Scendete e dirigetevi verso il fiume; prendete a sinistra lungo il cornicione e fate un salto con rincorsa per raggiungere quello successivo. Ucciso l'**avvoltoio**, saltate sul piccolo cornicione di sinistra, appendetevi e poi lasciatevi cadere sull'altro ripiano

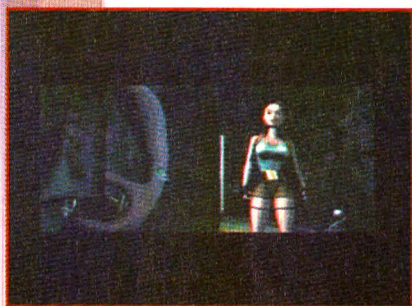


Tomb Raider III

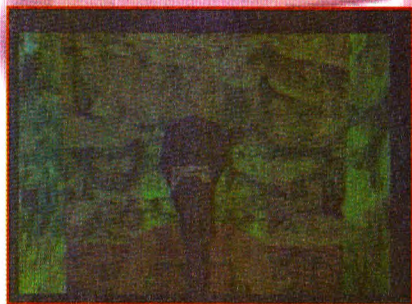
dove troverete delle munizioni. Correte, saltate e aggrappatevi al bordo del crepaccio, quindi traslate a destra. Issatevi, strisciate nella caverna (prendete le munizioni), lasciatevi cadere in acqua e nuotate oltre le correnti e i mulinelli sulla riva a destra della cascata. Attraversatela e scalate i blocchi per raggiungere l'uscita.

GROTTE DI KALIYA

Questo livello è praticamente un **grande labirinto**. Dal punto di partenza, andate a sinistra poi a destra all'incro-



cio successivo. Tutto a sinistra fino all'angolo dove, in un buco, troverete dei **bengala**. Arrampicatevi sul muro di sinistra per uscire dal buco e prendete a destra. Strisciate nel tunnel, andate a sinistra e strisciate nel tunnel successi-



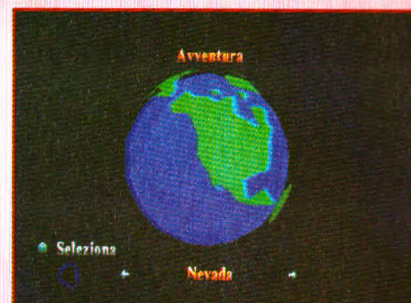
vo. A destra troverete altre munizioni, quindi tornate indietro per scalare il muro verso il basso. Girate a sinistra, a sinistra ancora e strisciate fino alla fine. Girate a destra all'incrocio e proseguite sino alla fine, dove girerete a destra. Poi a destra ancora e nuovamente a destra all'incrocio. Seguite il passaggio a destra e a sinistra e lasciatevi cadere a un altro livello. Seguite il passaggio per raggiungere (con un salto oltre il buco) la **save gem**; accendete un bengala, lasciatevi penzolare e gettatevi nel buco.

Uccidete tutti i serpenti e fate attenzione ai massi rotolanti; una volta evitati anche questi, seguite la loro direzione di provenienza, raccogliete quello che trovate e discendete la rampa per incontrare il **primo boss**. Cercate di muovervi sempre per evitare i suoi missili; saltate e sparate continuamente fino a ucciderlo. Una volta morto, potrete prendere la sua arma e gli oggetti sulle sponde del muro. Sulla piattaforma centrale vi aspetta l'artefatto che tanto cercate.

Secondo mondo - NEVADA

IL DESERTO

A destra del punto di partenza c'è un **razzo sorvegliato da un serpente**; oltrepassate la pozza d'acqua ed entrate nella spaccatura della roccia. Alla fine del passaggio c'è un **blocco di pietra** che potrete spostare per raggiungere il **segreto #1**. Se proseguite, salite lungo il passaggio fino a raggiungere l'altopiano dove campeggia una **costruzione cubica in metallo**. Subito a destra intravedete un cornicione roccioso sul quale dovete saltare prendendo



una bella rincorsa. Dopo aver ucciso il **serpente**, saltate sul cornicione successivo; calatevi sul cornicione sottostante e calatevi ulteriormente fino al **medikit**. Risalite fino al costone dove potrete correre e saltare per risalire fino al tetto della costruzione metallica: lasciatevi cadere, uscite dall'acqua dove sarete precipitati e seguite la pista che vi condurrà alle cascate. Passerete di qui più volte, quindi allenatevi nei salti e



arrampicate che vi aspettano. Facendo attenzione agli **avvoltoi**, proseguite fino al cornicione allo stesso livello della stramba formazione rocciosa. Fate un salto attraverso il canyon e scalate verso il basso; state a destra e lasciatevi cadere. Aggrappatevi e traslate a destra finché non potrete arrampicarvi sulla sporgenza e trovare il **segreto #2**. Saltate nell'acqua sottostante e raccogliete tutti gli oggetti sott'acqua; uscite dall'acqua scalando le rocce rosse vicino alle cascate. In cima fate un salto con rincorsa sulla discesa e percorrete il sentiero per effettuare il secondo di tre passaggi in questo punto. Scegliete il **sentiero alto** (c'è un serpente tra i cespugli) e saltate oltre la roccia evitan-

do il buco; lasciatevi cadere e aggrappatevi subito traslando a sinistra finché non potrete issarvi. Saltate sulla roccia sovrastante e proseguite aggrappati (**monkey swing**) fino al rialzo, dove vi isserete sulla sinistra. Dopo aver preso la **save gem**, troverete dei **bengala** (e dell'**esplosivo** da usare successivamente) sul rialzo sottostante; dirigetevi verso la cascata e saltate sul pendio aggrappandovi quando inizierete a scivolare. Scendete sul



cornicione sottostante e proseguite lungo il rialzo finché non potrete saltare sulla superficie rocciosa e arrampicarvi in cima. Fate un **backflip** sulla roccia piatta, quindi saltate e aggrappatevi sul pendio nello spazio tra le due cascate; quando vi sarete issati, comincerete a scivolare verso un cornicione che dovrete raggiungere saltando e aggrappandovi.

Prendete le **munizioni** e aggrappatevi al crepaccio traslando a destra. Quando otterrete la visuale ampia, lasciatevi cadere e fate un **backflip** oltre l'acqua. Continuate a saltare di piattaforma in piattaforma risalendo il senso della corrente: dovrete arrivare in un'ampia caverna con una ruota azionata dall'acqua. Un masso sulla spiaggia sinistra nasconde un **serpente**; strisciate sotto la roccia opposta e arrampicatevi lungo



la scala per raggiungere il **segreto #3**. Arrampicatevi a sinistra e lasciatevi cadere sul pavimento uccidendo il serpente: tornate ora alla spiaggia. A sinistra della ruota c'è una piccola stanza con un **ascensore**: uccidete l'**uomo** che fa la guardia al **detonatore**, prendetelo e arrampicatevi sulla ruota. Seguite il canale fino a uno spazio aperto facendo ben attenzione agli **avvoltoi**; tuffatevi e nuotate a destra per trovare un

interruttore che attiverete. Accederete a una stanza con delle munizioni; attivate il **secondo interruttore** per arrivare al passaggio subacqueo dove un interruttore è nascosto dal buio sulla parete sovrastante. Attivatelo, tornate indietro attraverso il passaggio tirando una seconda leva mentre vi dirigete nel salone di sopra. Cercate l'**ennesimo interruttore che azionerà la ruota**: il letto del torrente si asciugherà rivelando alcuni oggetti preziosi.

Usate il cornicione più in alto per saltare nel letto del fiume dove, più in basso, troverete un **blocco di pietra** che vi consentirà di andare dietro alle cascate. Dopo aver fatto razzia, tornate all'ascensore presso la ruota. Se ancora non avete ucciso la guardia, fatelo ora e prendete il **detonatore**: ora siete pronti per tornare dove all'inizio avevate trovato l'esplosivo. Fatelo esplodere saltando subito a sinistra per evitare il masso: esplorate le rovine da voi create e arrampicatevi fino alla zona successiva.



Aggirate la recinzione a sinistra e arrampicatevi nel passaggio oscuro: continuate finché la strada non si divide e issatevi sul cornicione. Tuffatevi e cercate i due interruttori nascosti nel tunnel e dietro la colonna: attivateli e tornate all'aria aperta verso la recinzione. Dirigetevi verso la **grande caverna** uccidendo il serpente e attivando la leva all'interno dell'edificio. Percorrete nuovamente il passaggio oscuro prendendo questa volta la pista in basso. Uccidete le guardie, saltate oltre la recinzione verso la scatola cercando di distanziare le guardie che sopraggiungeranno. Esplorate l'edificio vicino e troverete alcune guardie che sorvegliano una **quad bike** e una chiusura. Non salite subito sul mezzo, ma usate il box per arrampicarvi sul soffitto dell'edificio vicino per prendere il **pass del generatore**. Potete anche saltare con la quad



bike, ma è molto pericoloso; presa la carta d'accesso, tornate alla chiusura e aprite la porta. Fate subito un backflip e **togliete l'energia alla recinzione**; pigiate il pulsante vicino al cancello principale e salite finalmente sulla **quad bike** per uscire da quest'area. Dirigetevi giù per la caverna e saltate la recinzione per uscire dal deserto.

COMPENSORIO DI MASSIMA SICUREZZA

Iniziate questo livello senza nulla con voi, a parte le **save gem**. Se non infastidite i prigionieri, questi vi aiuteranno nell'eliminazione delle guardie: attiratele nei pressi dei prigionieri e questi provvederanno ad ammazzarle. Saltate contro la finestra per attirare l'attenzione della guardia: una volta che questa si è avvicinata, sprintatele oltre e saltate fuori. Quando vi insegue, correte verso la vostra cella e attivate l'**interruttore** per liberare il vicino di cella che impignerà la guardia al vostro posto. Date il via a una rivolta carceraria aprendo le rimanenti celle: fate attenzione alla



Tomb Raider III



porta che era già aperta ed entratevi quando tutti i prigionieri saranno liberi. Dentro troverete una complicata serie di passaggi per raggiungere il **segreto #1**.

Spingete il box per rivelare uno stretto spazio dove strisciare: entrate e spingete il **secondo box**. Questo vi consentirà di spingere il primo box nel passaggio appena attraversato, rivelando così uno stretto cunicolo alla vostra destra. Tirate il secondo box due volte e strisciate indietro attraverso il nuovo passaggio per prendere il **medikit (segreto #1)**. Uscite dalla cella e aggrappatevi al camminatoio sopra di voi; saltate con rincorsa oltre il filo spinato e proseguite. Attraversate alcune zone di filo spinato per raggiungere un interruttore e usate il rialzo per raggiungere la botola. Giù a metà strada, verso sinistra, dove-



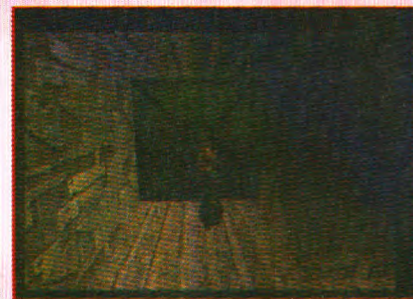
ste vedere un rialzo. Entrate nel passaggio oscuro e saltate oltre la **prima botola**, quindi entrate in una piccola stanza: lasciatevi cadere dentro la botola per accedere al centro di controllo. Premete il pulsante e guardate lo scontro tra un prigioniero e una guardia: terminato lo scontro, potrete impadronirvi di un **security pass**. Cercate la mensa ed entrate nella porta a sinistra. Troverete dei box: cercate e spingete quello semovibile sotto il buco nel soffitto. Arrampicatevi e saltate oltre le tubazioni per trovare l'interruttore che allagherà la stanza con i box. Nuotate attraverso essa e oltre un secondo buco nel soffitto per raggiungere le cucine; arrivate alla stanza con il **pavimento rosso** e continuate lungo il



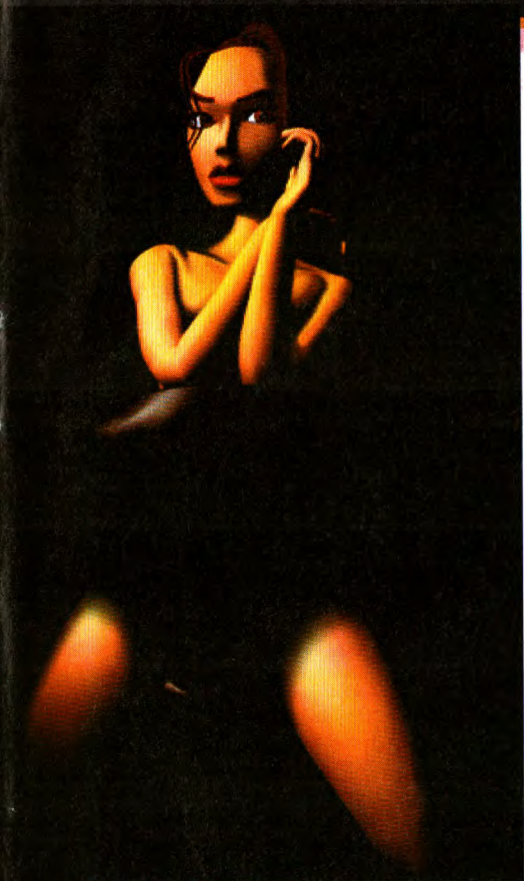
camminatoio evitando il filo spinato fino a raggiungere due porte. Nella **stanza gialla l'interruttore** spegnerà il fuoco nella cucina: tornate lì e aprite la porta dall'altra parte. Girate l'angolo e aprite la porta a destra, sprintate in cucina e andate a destra poi a sinistra nella hall. Tornate dove erano i prigionieri per fare in modo che si occupino delle guardie che vi danno la caccia; quando tutto sarà finito, tornate nella stanza dalla quale sono arrivate le **guardie**. Un **interruttore** aprirà le ventole sopra le griglie: saltate nell'apertura per poi traslare a sinistra e saltare dalla discesa verso il rialzo passando sopra il pozzo. Issatevi nell'angusto spazio e seguite il corridoio fino a vedere



un prigioniero nella hall: continuate nel **passaggio verde** e lasciate passare la guardia. Quando questa si muove a sinistra, potete sprintare a destra uscendo dal suo campo visivo prima che si giri. Andate a destra e evitate un'altra guardia mentre attraversate la zona aperta per dirigervi nella zona bassa della prigione. Aprite la **cella** per liberare un altro **prigioniero** che si dirigerà verso la hall;



seguite per recuperare il **security pass** della guardia che ammazzerà. Questo aprirà una porta vicina: entrati, seguite il passaggio largo finché una guardia non vi individuerà. Fatevi seguire nella hall di sinistra e aprite la cella lungo il percorso: quando il prigioniero avrà finito con la guardia, recuperate la **chiave**. Questa aprirà il lucchetto nella zona aperta. Quando individuate la guardia, entrate nel piccolo passaggio e dirigetevi verso l'interruttore: quando la guardia girerà a sinistra, attivate il suddetto interruttore e saltate oltre il **laser rosso** per entrare nella hall prima che la guardia vi spari. Entrate nella stanza successiva, e dal camminatoio lasciatevi cadere al livello più basso; salite lungo la scala ed entrate nel corridoio con la guardia. Questa sorveglianza l'ultimo segreto, quindi tornate quando avrete più armi. Silenziosamente, passate oltre la



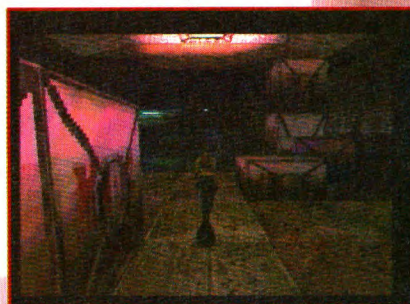
guardia e tornate al passaggio rosso; usate il **security pass** col **lucchetto** e salite lungo la scala. Premete il pulsante vicino alla porta piccola (una leva vicina la chiuderà: se la utilizzate, non potrete più accedere all'ultimo segreto del livello) e tuffatevi per prendere la **save gem**. Nuotate attraverso il lungo passaggio fino a quando non potrete uscire dall'acqua, saltare i laser e raggiungere la sponda. Dovreste trovarvi nella zona di carico dove, scalando alcuni **cassoni** sulla sinistra, troverete le **pistole** e la **Desert Eagle** in una piccola stanza; lasciando la stanza fate attenzione alla **torretta**. Girate a destra e sprintate finché la torretta non cessa il fuoco; scalate i container e raggiungete



la zona dell'**ultimo segreto**. Passate attraverso la porta che avrete lasciato aperta e dirigetevi verso il piano principale vicino al disco. Andate dalla guardia che avete evitato e finitela; prendetegli il **security pass** e aprite la porta alla fine della stanza. Il passaggio che c'è oltre vi condurrà al **lancia-granate**. Tornate alla zona di carico e salite lungo il pendio uccidendo le guardie; salite per la scala e troverete un bottone sulla destra. Il bottone a sinistra farà arrivare altre guardie. Salite sul container più alto della zona e fate un monkey swing per raggiungere il rialzo successivo; uccidete la guardia per rubargli il **security pass** e aprire il cancello chiuso. Uccidete il piccolo **gruppo di soldati** e salite sul camion per uscire da questo livello ed entrare nell'**Area 51**.

AREA 51

Uccidete velocemente i nemici e ne verrete fuori vivi. Essi, infatti, piuttosto che attaccarvi tenderanno a raggiungere l'allarme più vicino per chiamare rinforzi. Con la **Desert Eagle** dovreste riuscire a eliminarli in fretta, indipendentemen-



te dalla distanza. Scesi dal camion, raccogliete gli oggetti dai **cassoni** e uccidete la guardia prima che attivi l'allarme. Prendete l'**MPS** e attivate il bottone (non l'allarme!) per aprire la grata, strisciarvi dentro e prendere il **medikit**.



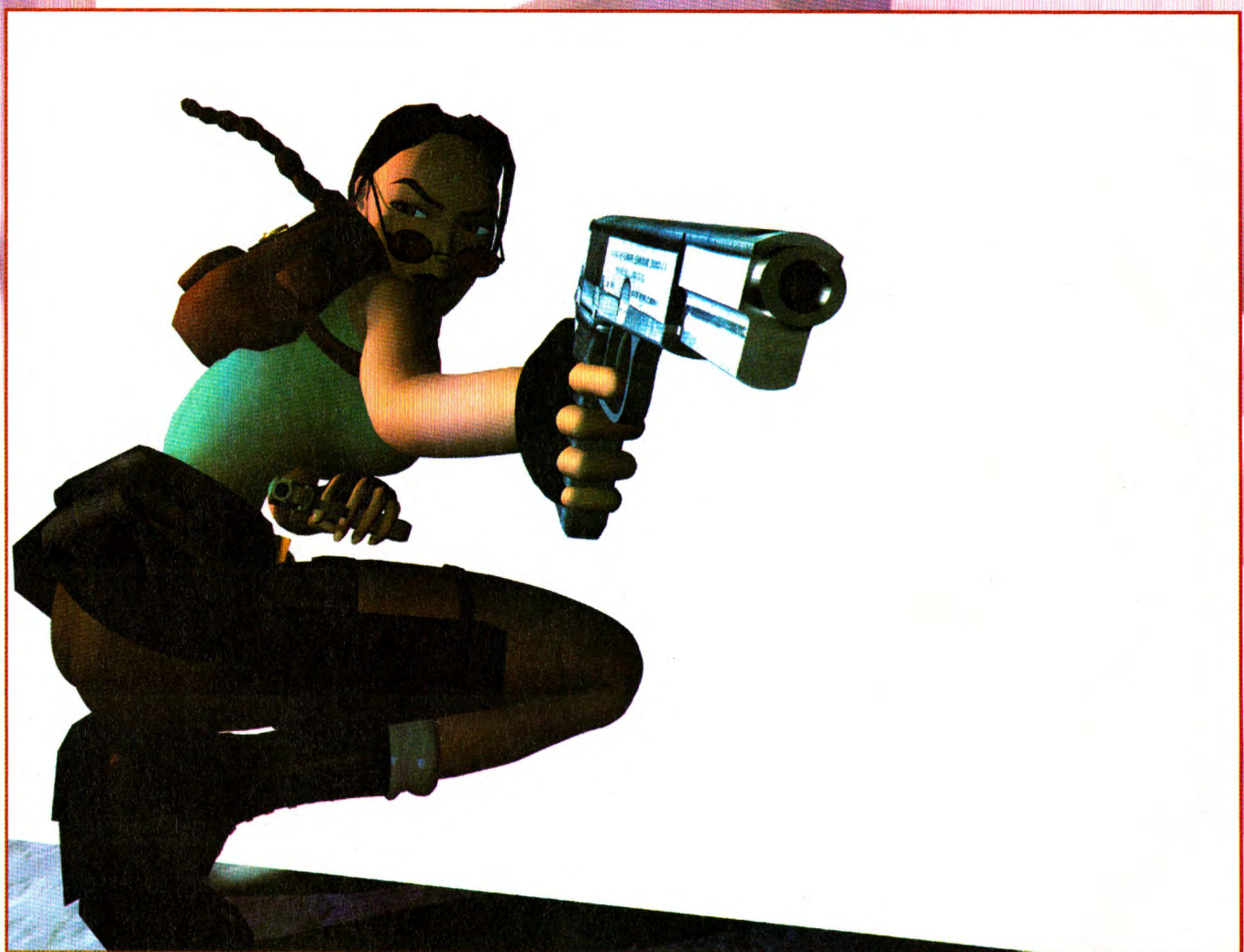
Tomb Raider III



Attenti ora alle **trappole laser** (sparse un po' dappertutto): strisciate nello spazio a sinistra per prendere un altro **medikit**.

Tornate nel tunnel quando i laser si spostano e aspettate che passino sopra di voi: correte, saltate, aggrappatevi e issatevi per evitare di incappare nel loro ritorno. Quando la guardia si sposta a destra, uscite dall'angusto spazio e uccidetela prima che attivi l'allarme. Arriverete a una **torretta** attivata da un **laser** che potrete evitare strisciando

nell'apertura del muro; seguite il passaggio e uccidete un'altra guardia per arrivare a un interruttore sopra una botola. Attivatelo e cadrete di sotto: girate a sinistra e dirigetevi a destra della colonna. Attenti a sinistra, perché dovrete far immediatamente fuori una **guardia**, altrimenti la prima area segreta diverrà irraggiungibile. Raccogliete le **granate** e poi buttatevi giù. Attivate l'interruttore per poter scendere ulteriormente. Eliminate in velocità l'ennesima guardia e oltrepassate il cancello. Mettetevi a gattoni e date una bella spazzolata alle munizioni (prima area segreta). Ora vi aspetta un salto artistico per entrare nella stanza di sotto ed eliminare un'altra guardia. Attivate l'interruttore



e liberate un prigioniero; prendete il **Medikit** mentre lui uscirà per affrontare coraggiosamente le guardie. Tornate nel corridoio e strisciate sotto i laser. Durante questa fase non dimenticate di raccogliere lo **Shotgun** e un altro **Medikit** (se ne avete bisogno). Fate fuori la guardia: lì vicino ci troverete dei bottoni. Fate attenzione, perché vi trovate di fronte a una trappola ben congegnata. Per venirne fuori, avvicinatevi alla porta con cautela perché salteranno fuori all'improvviso **due guardie** con cattive intenzioni. Liquidatele e cercate l'interruttore nascosto in una delle stanzette in cui prima si nascondevano. Si aprirà un passaggio. Entrateci e activate apposta il **laser verde**. Partirà un allarme: aspettate e fate fuori la guardia che accorrerà. Ora andate a destra e fate attenzione al tizio che vi sparerà. Uccidetelo, prendete il **Code Clearance Disk** e tornate indietro per prendere il passaggio di sinistra. Evitate di farvi arrostiti dai laser e saltate per arrivare alla console in cui dovrete inserire il disco. Prendete le



munizioni e fatevi un bel salto in lungo per arrivare fino alla scaletta posta tra i missili. Attenzione! In cima troverete un cattivone in attesa e in possesso della **Hangar Access Key**, nella cui locazione potrete arrivare solamente saltando tra un raggio e l'altro. Una volta presa la chiave, scendete sulla piattaforma successiva. Per non mancare il **secondo segreto** sparate alla **strana grata** sul muro e poi entrateci dentro. Prendete la **save gem** e ritornate fino alla zona del missile, quindi entrate nel passaggio situato nel pavimento.

Attenti a non cadere nel buco che porta nella sala di controllo; piuttosto, conviene utilizzare la **Hangar Key** che consente di aprire il **dispositivo di bloccaggio** (cioè la serratura) per accedere all'hangar. Sbarazzatevi della guardia e poi saltate giù, facendo attenzione a non atterrare sulle rotaie elettrificate. Per premere il **pulsante di chiamata del treno** dovrete arrampicarvi un po' e poi fare attenzione per saltare sul treno al momento opportuno. Sempre con una buona dose di tempismo, saltate nello spiazzo di sopra per poi arrampicarvi sulle grate che si stanno aprendo. Attenzione ai laser: lasciateli allontanare prima di saltare giù, esattamente nel momento in cui stanno per tornare indietro. Fate fuori la nuova guardia prima che possa chiamare aiuto e proseguite fino ad arrivare all'**UFO**. Fate molta attenzione alle torrette perché sono pericolosissime a causa degli **"occhioni" verdi** che le comandano. Dall'altro lato potrete arrampicarvi lungo un passaggio per uccidere prima possibile l'ennesima guardia. Bisogna farlo in fretta perché anch'egli cercherà di attivare l'allarme.

La stanza successiva è abbastanza difficile, per cui è meglio fare le cose con attenzione. Una volta premuti i tasti, arriverà una guardia a gran carriera: fatela fuori e poi ritornate ai pulsanti. Ora premete il pulsante sinistro e poi il destro il più velocemente possibile, sal-



Tomb Raider III



tando a destra e poi andando sopra la superficie bianca in cima alla console per andare dall'altra parte, saltare giù e correre fuori della stanza. Uccidete la guardia successiva e avvicinatevi agli interruttori. Spostate i **due interruttori** sulla destra e poi il secondo partendo da sinistra per potervi aprire un passaggio fino all'**UFO**. Tornate indietro fino alla nave aliena, premete il pulsante e salite la scala. Scendete verso le travi e saltate dall'una all'altra

fino ad arrivare al passaggio che va sopra all'UFO. Prendete il **Launch Code** e tornate indietro fino al punto da cui siete entrati. Questa volta dovrete passare attraverso il buco che avete evitato prima. Entrate nella **Camera di controllo** e utilizzate il Launch Code, ricordandovi di saltare a sinistra e di correre il più velocemente possibile non appena avrete premuto il pulsante. Non guasta utilizzare in questo caso la **funzione "Sprint"**. Tornate indietro e preparatevi ad accogliere un'altra guardia che arriverà per vedere cosa sta succedendo. Aprite il passaggio... per ritrovarvi in un'altra trappola. Andate oltre il laser, eliminate tutti coloro che incontrate e prendete la **chiave dell'UFO**. Per aprire l'ultimo passaggio spostate l'interruttore più in basso. Potrete raccogliere ora un po' di oggetti sparsi prima di arrampicarvi nuovamente lungo le travi. Fate un salto oltre il camminamento che porta all'UFO, per arrivare al **terzo segreto**, posto dopo la porta aperta dell'acquario in cui troverete un'altra **save gem**.

E ora, tra squilli di tromba e rulli di tamburo, entriamo nell'UFO: dopo aver aperto l'entrata con la chiave, preparatevi a combattere a tutto spiano. Siate decisi e mortali, dal momento che non potrete più tornare indietro. Una volta fatti fuori tutti i nemici, andate nella parte superiore della nave e raccogliete l'oggetto per cui avete fatto tutti questi sforzi. Congratulazioni, avete terminato la sezione del Nevada! Ora potete scegliere se andare a **LONDRA** o nel **SUD PACIFICO**.





Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

PUNTO VENDITA
CINISELLO B.-MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel. 02/66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel. 0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel. 0331/77.96.20

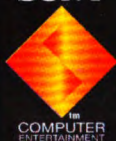
PROSSIMA APERTURA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
CAGLIARI
CENTRO COMM. LE VELE - CAREFOUR
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
PROSSIMA APERTURA

DA NON PERDERE A LIRE 249.000

SONY



SONY
PlayStation

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

**PREZZI IVA
INCLUSA**

**SOFTWARE UNIVERSE®
DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE
I VIDEOGAMES**

SEI UN RIVENDITORE?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consoles Department Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi?

INVIATA UN FAX
AL N. 02.48.30.00.72

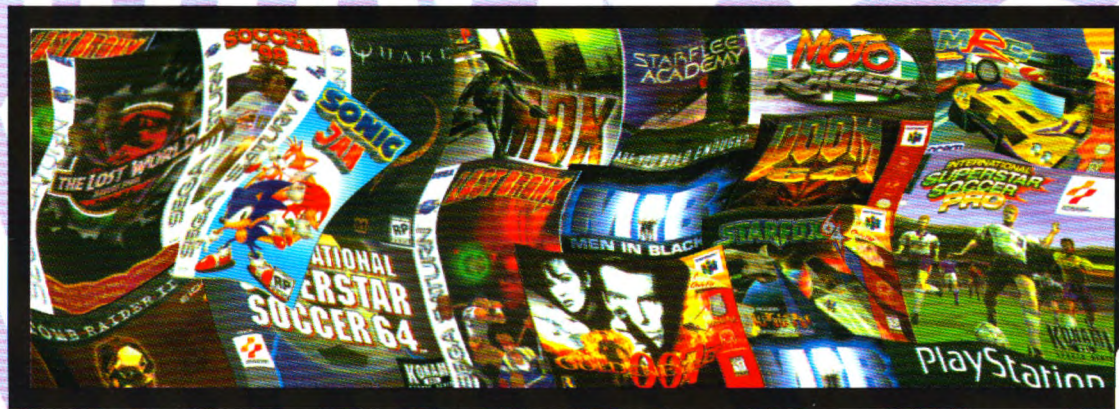
A LIRE 249.000 CON CASSETTA

NINTENDO 64



SEI L. 199.000
SATURN EU + PAD +
TRE GIOCHI

SEI L. 249.000
SATURN EU + PAD +
SEI GIOCHI



**VENDITA PER
CORRISPONDENZA**

Tel. 02 42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:

via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02.42.300.10 fax 02.48.30.00.72

CONSOLES department

BRESCIA

SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA

SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA

CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari

MILLEGGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo

MILLEGGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia

GIOCHERIA P.A.N.I.
Via Mazzini, 9/a

MILANO

SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.

SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.

MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA

PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA

COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano

MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO

FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto

COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE

GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate

SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37



TAI FUTM

Wrath of the Tiger

DREAMWORKS
INTERACTIVETM

AZIONI DI COMBATTIMENTO KUNG-FU



BATTAGLIE TRA ANIMALI LEGGENDARI



20 LIVELLI INTENSI



ACTIVISION



COMPLETAMENTE
IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

